

Gesucht: Artikel-Schreiber für unser Info!!!



Wolfgang & Monika Haller, Telefon 0221/68 59 46
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
E-mail: womoteam@t-online.de
Homepage: http://www.womoteam.de
Bank: DVB, BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 135/136

März/April 2001

Der Mai ist gekommen...

und somit steht (endlich) mal wieder eines unserer Treffen vor der Türe. Wer es trotz Ankündigung im vorigen Heft noch nicht notiert hat, schaue auf Seite 3 nach.
Da es ein gemeinschaftliches Meeting mit dem HCC ist, hoffe ich natürlich auf ein zahlreiches Erscheinen. Von unseren Freunden vom ZX-Team und aus England erwarten wir ebenfalls Gäste.
Leider bin ich in diesem Monat etwas spät dran, es ist auch wieder eine Doppelausgabe geworden. Ich hoffe aber immer noch, etwas „regelmäßiger" zu erscheinen.
Ich habe mir nochmals die Kommentare auf den Postkarten (sofern vorhanden) zum Info durchgelesen und könnte nun - wie fast in jedem Jahr schreiben, das z.B. mehr Hardware-Artikel gewünscht werden, vielleicht auch mehr Software-Besprechungen etc. etc. Aber wie oft habe ich eigentlich nun schon den Rufer in der Wüste gespielt? Denn keiner schreibt mir, wer das machen soll. Hardware ist numal nicht mein Ding, ansonsten schreibe ich sicher schon mehr als genug, um ein Info vollzubekommen.
Und genau da liegt der Hund begraben: Es kommt so gut wie nichts mehr von euch, den Mitgliedern, um derentwillen es dieses Info „zwecks Gedanken- und Erfahrungsaustausch" ja nun einmal gibt. Und dann beschweren sich noch manche, das zuviele Artikel in englisch geschrieben sind. Nun - ich bekomme halt mehr von meinen guten Kontakten im Ausland, als von hier. Und wer sich die Mitgliederliste in diesem Heft anschaut, stellt fest, das gut 25 Prozent aus dem Ausland kommen, eine Tatsache, die ich nicht unter den Tisch kehren kann.
Mit Gedanken an unseren Club habe ich mir für diesesmal vorgenommen, etwas zum Inhalt dieses Heftes zu schreiben und zu bewerten.

Postiv:



Thomas Eberle: Thomas macht sich Gedanken, kommentiert und möchte helfen (und macht mir nebenbei auch noch Mut!).
Norbert Opitz: Wenn auch mit wenig Text, so doch ein Beitrag mit Bildern zur Spectrology.
LCD: Entwickelt Programme für den PC - um letztendlich Spectrum-Usern eine Freude zu machen und informiert uns darüber.
Heinz Schober: Er, der schon vor zwei Jahren austreten wollte, schreibt heute immer noch für uns - und findet auch immer neue Themen.
Double-H (Harald Lack): Was wäre das Info ohne deren beider Spielelösungen?
Nele Abels-Ludwig: Auch von ihm kommt immer wieder etwas.
ZX-Team-Treffen: Eine Gruppe hochmotivierter „Jecken" (wie wir Kölschen zu sagen pflegen). Können es sich leisten, einen Artikel von einem Amerikaner schreiben zu lassen (ohne das jemand meckert)...

Negativ:



SAM-Szene: Ohne meine Teilnahme an der SAM Usersgroup und guten Kontakten zu einigen „Größen" der SAM-Szene, sowie fast durchweg selbst geschriebenen Artikeln, wäre hier tote Hose. Dabei gibt es sogar im Umkreis von Köln einige SAM-User...
Hardware-Entwicklungen und -berichte: Kommen, wenn überhaupt, nur aus dem Ausland, wie hier die Erklärung zu ZXVGS.
Software und Demos: Manche meinten, ich solle hier im Info mehr darüber bringen. Mache ich auch - dank Yerzmyey! Oder schon mal selber.
Mitgliederliste: Ein harter Kern, ganz gewiß, dem es aber wahrscheinlich zum Teil nicht mal auffallen würde, wenn plötzlich kein Heft mehr käme...

Hart aber wahr. Und ich kann wie immer nicht mehr tun, als euch zu bitten... *Wo*

MEETINGS

Ich hoffe, dass ihr alle die Vorankündigung im letzten Info in eure Terminkalender eingetragen habt, denn ich baue auf ein zahlreiches Erscheinen. Wir erwarten u.a. auch Besucher aus England und vom ZX-Team. Falls jemand das Heft verlegt hat, hier noch einmal der Termin:

Internationales HCC/ SPC-Treffen 2001

Am Samstag, 19. Mai und Sonntag, 20. Mai 2001, jeweils von 9-18 Uhr finden die

1. Internationalen Sinclair und SAM Tage (ISSD/ISST)

im Motel "van der Falk" in Stein/Urmond (NL), Mauritiuslaan 65, NL-6129 EL Urmond statt. Dort ist man telefonisch unter der Nr. 046 - 433 85 73 oder per Telefax 046 - 43 386 86 erreichbar. Der Eintritt ist nach wie vor frei!

Ebenfalls nochmals als Vorankündigung

Am 14. und 15. Juli 2001 findet das

 *-Fest 2001*

in Fuldatal-Knickhagen statt.

Ein *Muss* fuer alle CP/M- und Z80-Freunde sowie 8-Bit-Begeisterte.

Infos unter ***http://www.zfest.de***
Kontaktmail: ***zfest@gaby.de***

DID Changes

Hi Fellow editors.

The reason why I sent you this Press Release is that I've been forced to re-think the DID situation. It's become to expensive to print the mag myself and I refuse to go back to B/W and get it photocopied, which also is way to expensive here in Denmark.

Don't worry, I'll not stop DID but I am going to change the format from paper to CD. It will still have the same look as always and people can print their own copy if they want to. The future issues will be created using Word and can be read using Word Viewer on a PC.

Word Viewer is a freeware program from Microsoft for those who don't have Word and therefore can't read Word doc files sent to them by other people. The CD will contain Word Viewer and the fanzine. The CD will also contain lots of programs, games and other stuff that could be of interest to the Speccy freaks out there. This is very useful, especially for those who don't have internet access.

It is also important to tell you that all my top writers, John McIntosh (Reviews), Milton Snook (Spectra) and Andy Ryals (Pokeworld) have agreed to stay on board under the new concept.

All this means that the next issue will be a month or two late.

So, please use this piece of information to put in your mag if you want to.

Bye.

Michael Bruhn
E-Mail: frankie@image.dk
Home: http://www.image.dk/~frankie/
Editor of the Spectrum Fanzine
'Desert Island Disks'
Address: Petersborg 23, 6200 Aabenraa, Denmark

Leserbrief von Thomas Eberle

und einige Kommentare von Wo

Hallo Wolfgang,

nachdem ich Dein Heft wiedermal verschlungen habe, will ich auch meinen Senf zum ein oder anderen dazugeben:

1. Gegen die zweimonatige Erscheinungsweise ist nichts einzuwenden. Ideal wäre es, wenn wir uns mit den Monaten abwechseln könnten, aber leider können wir das wohl beide nicht selbst regeln. Dazu sind wir beide zu abhängig von anderen Dingen, Faktor Zeit...

   ... Wir wissen beide, wie es ist und was geht und was nicht...

2. Die englischen Texte stören überhaupt nicht und tragen dazu bei, das sich Neuigkeiten noch mehr verbreiten. In der Tat ein Konzept das ich vielleicht auch aufgreifen müsste, den wir haben mittlerweile auch viele Mitglieder im Ausland.

   Ohne die Informationen aus dem Ausland bekäme ich kaum ein Heft zusammen, da muss man Kompromisse schließen!

3. SAM-Membrane: Wie Du vielleicht weisst (oder auch nicht) habe ich erst im Jahre 2000 nochmal 100 Stück von den Spectrum+ Folien machen lassen. Sicherlich wäre es kein Problem, über meine tschechischen Kontakte auch die SAM-Folien machen zu lassen. Ich würde sie auch vertreiben, nur die Frage ist:
   - Gibt es wirklich 100 Interessenten?
   Glaube ich nicht mehr! Vielleicht 30-40.
   - Zahlen die auch etwa den Preis einer +Folie, also etwa 40,00 DM?
   Das glaube ich noch weniger. Die Vorstellung liegt bei 8 Pfund oder ca. 27 DM.
   - Wie kann ich dann Werbung dafür machen?
   Warten wir erst einmal ab, ob sich nicht sonst was auftut, in Holland beispielsweise oder in der Ex-USSR (s. SAM-Seiten).

Natürlich bräuchte ich auch sonst die gleichen Informationen wie die Firma in England, also Zeichnungen und ein Muster. Kannst Du das beschaffen? Natürlich wäre die Qualität der Folien auch die gleiche wie die unserer +-Folie, also geht quasi von allein nix mehr kaputt, nur mit dem Messer, Schere etc.

- Erstes Millenium-Demo: Das erste Demo im neuen Jahrtausend sollte eigentlich von den Unbelievables kommen. Mirko und ich hatten extra eine Nacht vor Sylvester fast durchgecoded. Fertig geworden ist zwar ein Part, aber eben nicht alles. Erst in Dietgen sind wir wieder dazugekommen, dort weiterzumachen und auch Christof will einen Teil beisteuern. Vielleicht klappt es zum nächsten Millenium.

Unverbesserlicher Optimist, gelle? Wie alt willst Du werden?

- Zu Diskettenlaufwerken: Auch ich hatte schon viel mit Laufwerken zu tun und viele Laufwerke an Opus oder +D angepasst, bei MB02 ist dies zum Glück nicht nötig, da hier die PC-Einstellung anwendbar ist. Der Preisspiegel den Heinz Schober bei max. 29,95 ansetzt halte ich aber für überzogen, auch wenn man sicherlich über so einen Sonderposten stolpern kann. Bei Conrad, neuester Katalog 2001, kostet ein TEAC 1.44 MB Laufwerk 59,95 DM. Dies mag vielleicht zu teuer sein, aber ich denke alles dazwischen geht in Ordnung.

Bei SINTECH z.B. kostet ein Laufwerk, angepasst an das jeweilige System (bei Bestellung angeben) nur 48,00 DM. Und man hat keine Sorgen mehr...

- SINTECH-Preisliste: Vielen Dank für den Abdruck der Preisliste. Leider ist Dir ein klei-

nes, aber folgenschweres Missgeschick unterlaufen. Nirgendwo ist nämlich die Adresse von SINTECH abgedruckt. Es kann nun natürlich sein, das Du mit Anfragen bezügl. der vorgestellten Hardware bombardiert wirst, weil alle denken, du verkaufst das...ich bitte dich, doch im nächsten Heft diese Sache richtigzustellen.

Wo Menschen am Werk sind... Aber klaro, hier kommt die Richtigstellung: Alle im Info 1/2.2001 unter SINTECH angebotenen Produkte gibt es nur bei:

SINTECH, c/o Thomas Eberle
Gastäckerstraße 23, 70794 Filderstadt
Tel./Fax 0711/77 50 33
Mail: sintech@online.de

- das schwarze Jahr 1996: Jaja, der alte Ärger zwischen den Clubs. Um ehrlich zu sein, war eigentlich das Lager gar nicht in zwei Teile gespalten. Alle waren auf der Seite des armen kleinen Wolfgang, der ein Treffen organisiert hatte und dafür noch Prügel beziehen sollte. In der Tat keine Glanztat des Schreibers. Aber, auch wenn mich z.B. unsere holländischen Freunde belehrten das es ab und an besser wäre ein paar Worte zu kürzen, der Text kam von einem unserer Mitglieder und es ist nicht unser Stil derartige Texte zu zensieren. Allerdings war in diesem Falle der Schreiber Fred auch ein Redaktionsmitglied und hätte es vielleicht anders handhaben müssen. Fred kehrte sowieso kurz darauf der aktiven Spectrum-Szene mehr oder weniger den Rücken und liess mich mit der Clubarbeit und vor allem mit dem Mist den er verbockt hatte im Stich. Glücklicherweise ist ja dann wieder alles ins Reine gekommen.

Ich hoffe meine paar Worte, die ich im übrigen gerne schreibe damit die SPC-Mitglieder auch was von mir hören, finden auch weiterhin gefallen.

Gruss Thomas

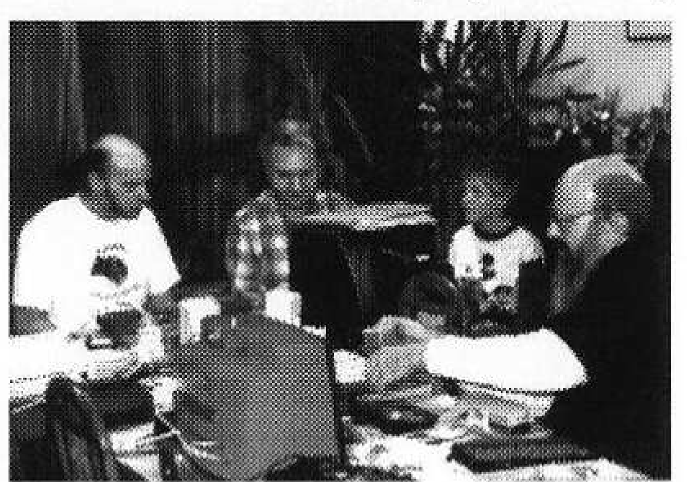
It was me a pleasure ;-) Wo

Fotos von der Spectrology 2000 in Wittenberg

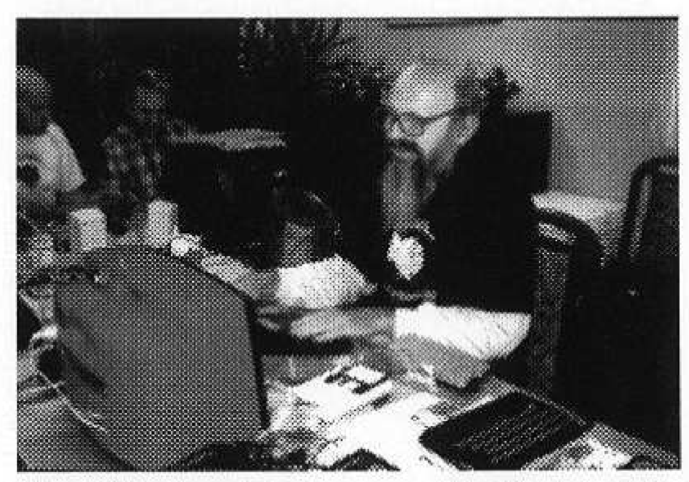
Hallo Wolfgang!

Der Dr. Schäfer vom Kulturbund Wittenberg hat mir gestern zwei Fotos von der Spectrology 2000 gegeben, die Du vielleicht im Club-Heft veröffenlichen kannst. Der dir unbekannte Mann ist Ingo Truppel aus Potsdam mit seinem Sohn, der auch ein MB 02 bestellt hatte und es sich von mir vorführen ließ.

Norbert Opitz, Wittenberg



Also - wenn ich das richtig verstanden habe, haben wir hier von links nach rechts: Norbert Opitz, Organisator der Spectrology 2001, Ingo Truppel mit Sohn und Manfred Döring



Ein Bild, das viele kennen: Manfred bei der Suche nach einer Hardwarelösung

DIE SEITEN FÜR DEN





It's now been nearly three years since I released Stratosphere, so it's about time I shared some of my own tips and tactics for the game...

Cyber Craft: Which One To Use...

First thing is consider what sort of Cyber Craft to use, to begin with, i'd have to recommend just playing with the 'Standard' Cyber Craft to begin with - it's a well balanced craft with good speed, more than adequate shielding and a lot of ammo. Once you get the feel of the game, then try the others to see how you get on.

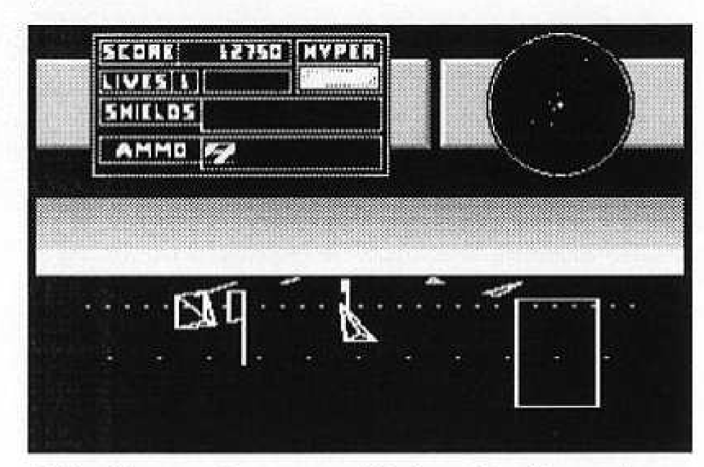
Once you've tried the three general types then it's best to use a customized one to suit your own.

If you're a good shot, you could sacrifice some Shields for more Ammo, to save having to retreat and find some Recharge Pods to resupply. Or if you prefer to complete it quickly, increase reduce ammo or shields and increase the speed.

What do I use? When I sit down for a long game of Stratosphere, I use a 'Custom' Cybercraft and set speed all the way up (8 units), keep Shields where they are (5 units), and reduce the amount of ammo (2 units). I sacrifice Ammo for Speed. At maximum speeds, you will be bit faster than most of the initial enemy Cyber Craft you will come up against, and match the speed of the more powerful enemies.



Selecting which Cyber Craft to use....



Killed by an Armoured Cyber Craft - perhaps running wasn't a good idea!

Run or fight... good question!

That's the two most common tactics for playing the game. Choose or customize a fast craft, and zoom around cyberspace collecting the flags and hopefully outrunning the enemies. Okay for the first few levels, but as you progress through cyberspace it'll get harder.

Or if your a good shot, charge in with high shields and ammo and blast your way to the flags! Both effective tactics... you'll see between levels if you are better at avoiding or hitting enemy craft.

My own tactics? Drive Backwards! Simple but effective! Steer towards the flags while driving backwards, shooting at the enemies as they chase behind you, it's quite effective for the first few levels - then as they become faster and have more shielding ammo will be used

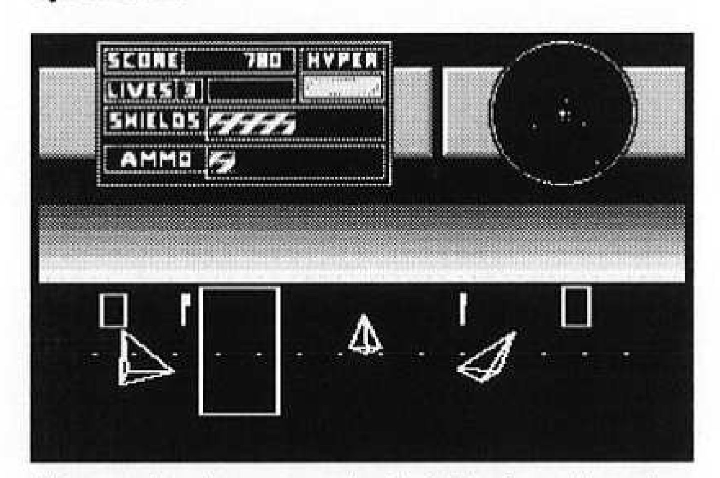
up quite quickly, and you'll be swerving quite a bit to avoid their missiles.

Other general tactics:

Hyperspace - Never forget about hyperspace! Activate it when your shields have gone and get to a recharge pod as soon as you can, remember it will take a good few minutes for it to recharge so don't go back into battle right away.

The Scanner - Easy enough to glance at for seeing where flags and recharge pods are, but always check to see where the enemies are - especially after hyperspacing - you may have emerged right beside them!

Structures - Useful to hide behind, perhaps when waiting for the hyperspace space unit to recharge. Also, you may gain a second or two head start if being chased and the enemy cybercraft.



Three structures nearby to hide from the slow Drone, and the fast Interceptor Cyber Craft.

Lastly, try running round in circles, and getting the enemy craft to shoot each other, especially useful if you are being chased - lure them near a missile turret and try and steer so the missiles aimed at you hit the enemy instead.

Level 40: The Drednought

To quote directly from the manual: 'The most powerful cyber craft in existance!'. That sums up the Dreadnought you'll be battling against in the final level of Stratosphere. Armed with the ability to manufactor and deploy other Cyber Craft, and it's regenerative shielding, it's an awesome foe.

Tactics for this one? Well.... I'll leave you to develop your own.... if you ever reach here that is !

That's my general tactics for playing Stratosphere.... but over time no doubt you'll develop your own quirky way of playing it! Let me know how you get on!

The copyrights for Stratosphere are held by the author Colin Piggot. Stratosphere is only available by

Quazar, c/o Colin Piggot
16 Belcanto Court, Wygate Park
Spalding, Lincs, PE11 3FS
mail: quazar@clara.net
web: http://www.quazar.clara.net/sam

Neverending Story...!?

Auf Seite 4 bot Thomas Eberle seine Hilfe in Sachen SAM Membranen an. Mir wäre schon wohl, wenn ich wüßte, dass man irgendwo Ersatz bekommen könnte. Aber auch mir kommen langsam Zweifel bzgl. Stückzahlen und Preisverhältnis. Irgendwie kommen wir in der Geschichte um die SAM Membranen nicht weiter. Doch lest selbst. Frans von Egmond hatte eine Firma mit folgendem Ergebnis gefunden:

Mon, 26 Mar 2001 21:42:13 +0200
Frans van Egmond <egmond@xs4all.nl>

„So I'd found a company that makes keyboard membranes and send them a Sam membrane to look at...

The company has given me a cost statement and sadly I think its too expensive.

100 Sam membranes would cost about 8 Pounds each, but because it's the first run

they have to adjust their machines etc. which costs about 800 Pounds as a one time fee... In the end each membrane (at least the first 100) would cost about 17 Pounds...

I don't think I can sell 100 membranes, I'll see if I can find a cheaper factory but don't get your hopes up...

Frans van Egmond"

Mitstreiter Mac Buster machte daraufhin folgenden Vorschlag:

Mon, 26 Mar 2001 22:59:16 +0400
Mac Buster <Mac_Buster@mail.ru>

„You may ask people send you messages with their names, amount of membranes they would like to have and a price they can pay per each membrane. After this you'll know how many membranes you many order and is this worth it."

Und das war das bisher letzte, was zu diesem Thema geschrieben wurde:

Tue, 27 Mar 2001 00:45:13 +0200
Frans van Egmond <egmond@xs4all.nl>

„I've already done that a couple of weeks ago,

5 for 15 Pounds
13 for 10 Pounds

Hardly enough don't you think?

Frans"

Es bliebe also wirklich erst einmal zu klären, wie hoch der wirkliche Bedarf ist. 18 erscheint mir viel zu wenig, kenne ich doch alleine schon 5, die gerne eine hätten. Manche würden sich, bei einem vernünftigen Preis (25-27 DM oder 8 Pfund) auch noch ein bis zwei als Ersatz auf Seite legen. Ich bleibe bei der festen Überzeugung, das der Bedarf höher ist, als genannt, da noch lange nicht jeder Mitglied der SAM Usersgroup ist und ebenso noch lange nicht jeder auch auf solch gutgemeinte Fragen überhaupt antwortet. Mal schauen, wie es weitergeht. *Wo*

GoodSamC

GoodSamC? Was ist denn das? C-Programmierung für den guten, alten SAM? Weit gefehlt!

GoodSamC ist streng genommen eine Datenbank, die so anfängt:

```
18 Rated Poker for 512k (19xx) (Supplement Software)
32 Colour Demo (1992) (Gordon Wallis) (PD)
Adventures Of Captain Comic, The (19xx) (Lars)
Aliens vs Predator Demo (1991) (Gordon Wallis) (PD)
Alternative Module Player - ALM & Tunes V1.2 (1994) (Aley Keprt)
AMRAD Amateur Radio Logbook (1994) (Spencer)
Andy Monk's Music (19xx) (PD)
Arnie's Samples (19xx)
Astroball Demo (1992) (Balor Knight)
B-DOS V1.5A (1997) (Martijn Groen & Edwin Blink) (PD)
B-DOS V1.7D (1999) (Martijn Groen & Edwin Blink) (PD)
B-DOS V1.7J (1999) (Martijn Groen & Edwin Blink) (PD)
B-DOS V1.7N (1999) (Martijn Groen & Edwin Blink) (PD)
Banzai - The Demos & Utils by Dan Doore (1994) (PD)
Banzai - The Double by Dan Doore (1994) (Sam PD Software Library) (PD)
Banzai - The Games Compliation by Dan Doore (1995) (PD)
Banzai Babes 1 - Cindy Crawford and Claudia Schiffer by Dan Doore (1994) (PD)
Banzai Babes 2 - Claudia - Elle - Kate Moss by Dan Doore (1994) (PD)
Banzai Pictures I by Dan Doore (1994) (PD)
```

Insgesamt stehen in dieser „guten" Liste bis jetzt (30.4.2001) 507 Titel.

Eine solche Liste wäre dann eigentlich auch nichts besonderes, wäre sie nicht auf den Internetseiten von NVG, die eigentlich jedem Spectrum-Emulator-Freak ein Begriff sein sollte.

Und das wiederum bedeutet, das jeder dieser bisher 507 Titel als DSK-File (manche auch als SAD) downloadbar ist. Eine wahre Fundgrube.

DSK-Files kann man ohne weiteres wieder mittels SAMdisk auf SAM formattierte Disketten kopieren. Mit einem Emulator sind sie direkt verwendbar. Also - rein ins Netz! Hier ist die Adresse:

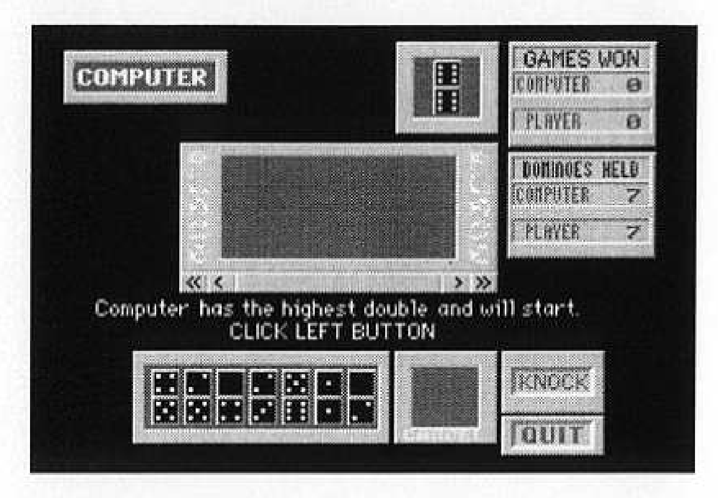
ftp://ftp.nvg.unit.no/pub/sam-coupe/

Ich habe schon reichlich Gebrauch davon gemacht, selber aber ebenso dazu beigetragen, diese Liste zu vergrößern. Aus dem Fundus möchte ich euch hier gleich zwei Schätzchen vorstellen.

Domino Box

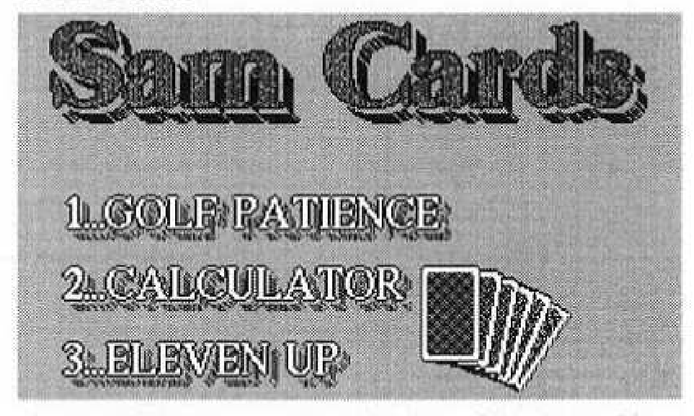


Haben wir hier in Deutschland eigentlich SAM-mäßig hinterm Mond gelebt? Der Titelscreen gibt Auskunft darüber, das diese Programme 1997 von Daton herausgegeben wurden, ich habe z.B. nichts davon gewußt. Seis drum, es handelt sich hier um die beiden klassischen Dominospielformen „Knock" und „3's and 5's". Wer eine Maus am SAM

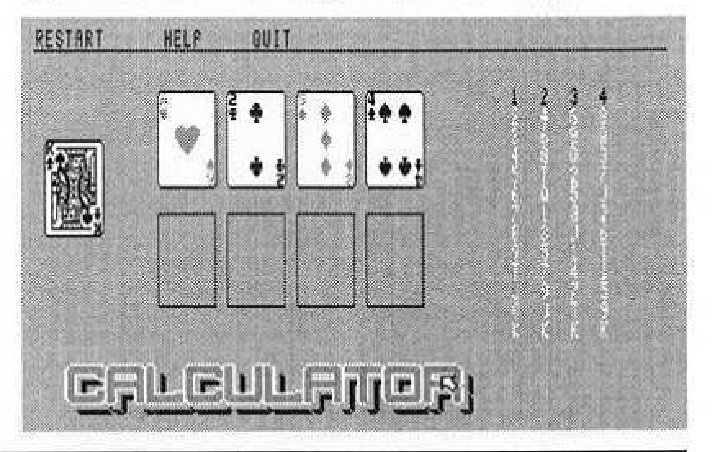


hat, kann das Spiel damit bedienen, die Regeln werden erklärt (schon wegen der Zählweise der Punkte), sind aber sicher ansonsten jedem bekannt. Fazit: Ein attraktives Layout, spielerisch empfehlenswert.

SAM Cards



Ja, das ist genau das richtige für einen Kartenspielfan wie mich. Gleich drei interessante Variationen werden angeboten: Golf Patience, Calculator und Eleven-Up. Völlig neu war mir Calculator, wo man die Karten in vier Stapeln (x1, x2, x3 und x4) ablegen muß. Wie gut, das es dazu die Hilfe rechts gibt. Fazit: spannend, wie alle (guten) Kartenspiele. *Wo*



About ZXVGS

Someone who has only used one Spectrum compatible computer (meaning they don't use two different disk systems) will never see the need to change.

I use a SAM Coupé and a Timex FDD 3000 and can honestly say that before I wrote my operating systems there was 0% compatibility between them.

If you have ever wanted to send a Spectrum program to another person with a different disk system, you will probably have found that you must resort to tape. But unfortunately, you must then bid farewell to memory extensions, additional screen modes, printers, mice, etc., because there are different standards, depending on the system used and not supported by the tape format.

Usually in games there is menu like this:

1. Keyboard
2. Kempston
3. Sinclair 2
4. Cursor
5. Fuller

This example wouldn't cause any problems, because the list is complete. For joysticks, it is possible to handle all possibilities by placing all the required code into one program.

It would be theoretically possible to do this with mice and printers too, but there is one hitch: there are many different models. Take, for example, the installer for ArtStudio - there are about 18 different printer interfaces listed. Don't think that all existing ones are listed there either!

I suspect that no one person will know about all of them - always at least one will be overlooked! Besides, if all printer interfaces were supported in one program, then either there would be little memory left for the main program, or the installer would be the size of a bovine quadruped and ardous to use.

The only way to guarantee that a program is able to use a "resource" that the author had not known of, is to have a good operating system.

It would be most desirable to be able to load programs from HDD, play music on sound cards, print various things and play with the mouse. But for this to work, all programs must adhere to one standard. At present, the only standard I know of is a hardware standard - ZX Spectrum 128 (meaning 128kB RAM, AY, Sinclair2 joystick and tape). I don't think this is what we all dream of.

It is not feasible to introduce any more new hardware standards (There is not even a single standard for joysticks - not everyone owns a Kempston interface.) This option is too expensive, there are too many competing products, and there is too much variety in hardware the people own already for this to be successful. The only thing we can do now, is to introduce a software standard, which means an operating system like ZXVGS or NeOS.

But we must want this to work, and put a bit of effort into it, so that we can reach a new Spectrum standard where software runs "under [system]" and not "on [hardware]".

There are, of course, some other ways:

- everyone obtains a complete set of Spectrum hardware, to add or remove interfaces depending on program needs;
- someone constructs a "multicompatible" hardware combination (big and expensive),
- we stick to "multicompatible" emulators like X128 or R80;
- there can be separate "hardware ghettos". But I find these options to be less desirable.

(Thanks to James Gasson for English translation.)

Yarek Adamski
yarek@sp7.zsk.p.lodz.pl

Demo Competition „Forever-Party"

1 Pondlife - H-PRG/Raww Arse (362)
2 HeartBeat - Zilog (274)
3 The Loop - 3SC (241)
4 Tootal Hooy - Hooy-Program (210)

Music Competition

1 Cybernoid's Revenge - Gasman/H-Prg/RA (340)
2 In Old KSA Style - Ravager/CTL (316)
3 Cool - Yerzmyey/H-Prg (293)
4 Trainer - Factor 6/K3L/PHT
5 Improv. Theme Mr. Credo - DX-69/CRG
6 Welcome Home - Davos/CPU
7 Timeless - Kee-Jee
8 Mindwork DJed - Darkman / SMG / CTL
9 Ether - Baze/3SC
10 Spaces - Phantom Lord
11 Monolithic Flute - Justinas/SMG/CTL
12 Little Nastya's: Nuosketch - Andy Fer/PhF
13 Dogma;) - SerzhSoft
14 Infected Music Box - Trommler
15 Olia iz lukoil'a - Siril/4D
16 Sacred Elevator - Moran/CPU

Graphics Competition

1 Sadness - Krystoph/SMG/CTL (319)
2 Mark - LCD/PHT (282)
3 Who? - GAS 13 (260)
4 Skyrider - Gasman/H-PRG/RA
5 Asterix & the Vikings - Berg
6 Little Green Flying Muthafucka - Yerzmyey/H-Prg
7 Blue - Baze/3SC
8 Sad - Hellboj/H-Prg/PHT
9 UTB Madness - TDM/K3L

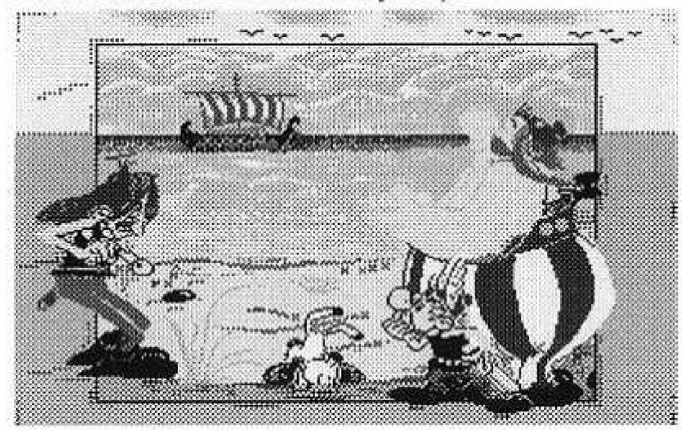
1K Intro Releases

Blister by Kee-Jee/Triebkraft
Life by SerzhSoft

Dank an/Thanks to Yerzmyey!!!



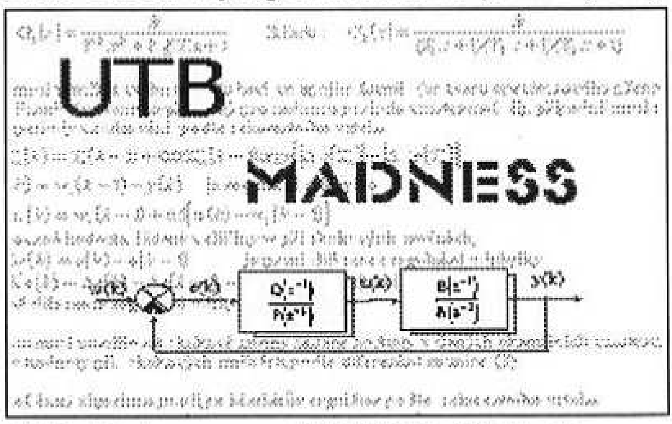
Platz 1: Sadness von Krystoph



Asterix and the Viking von Berg (Platz 5)



Little Green Flying Muthafucka (erm... yes!)



UTB Madness von TDM/K3L (Platz 9)

Der SPC 2001

Das sind sie, die treuesten aller Treuen, sowie die, die den Club unterstützen oder mit denen wir im Austausch stehen. Immerhin sind hier noch 81 Namen aufgelistet, davon 22 aus dem Ausland, was mehr als1/4 ausmacht (und sich in englischsprachigen Artikeln niederschlägt).

Nele Abels-Ludwig, Fleiner Str. 4
74072 Heilbronn

Roland Albert, Löwentaler Straße 4
88046 Friedrichshafen

Klaus Barth, Heckenweg 1A
30890 Barsinghausen

Rolf Baumann, Pferdsbruchfeld 11
50170 Kerpen

Dirk Berghöfer, Am Kalkrain 1
34549 Edertal-Giflitz

Peter Bergmann, Reiherstr. 30
68309 Mannheim

Wolfgang Berndt, Friedberger Str. 9
61231 Bad Nauheim

Hans Joachim Blume, Kohlrauschweg 19
60486 Frankfurt

Siegfried Dikomey, Brunnenstraße 41
52531 Übach-Palenberg

Wilhelm Dikomey, Mühlengasse 24
52391 Vettweiß

Manfred Döring, Stuttgart-Str. 15
70734 Fellbach

Lothar und Marion Ebelshäuser
Am Alenberg 33, 53925 Kall-Scheven

Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Horst Engelhardt, Im Eisenbach 5
35716 Dietzhölztal

Kai Fischer, Raumer Straße 2B, 09366 Beutha

Ingolf Fitzner, Talstraße 7, 07407 Rudolstadt

Stephan Haller, Lückerather Weg 69
51429 Bergisch Gladbach

Wolfgang und Monika Haller
Im Tannenforst 10, 51069 Köln

Jan Harbeck, Pfarramt Stellau, 25563 Wrist

Herbert Hartig, Postfach 326, 86803 Buchloe

Rudolf Herzog, Goldbornstraße 63
51469 Bergisch Gladbach

Rupert Hoffmann, Tulpenstr. 22
92637 Weiden

Dieter Hucke, Korbacher Str. 241
34132 Kassel

Scott-Falk Hühn, Offenhainer Straße 4
99610 Sömmerda

Joyce-User-AG, c/o Werner Neumeyer-Bubel
Liemecke 8A, 34466 Wolfhagen

Günter Keefer, Erzgebirgeweg 16/1
70736 Fellbach

Helge Keller, Kriegsstrasse 228
76135 Karlsruhe

Mustafa Knobel, Seidelstraße 39
13507 Berlin

Roland Kober, Josef-Neuberger-Str. 42
40625 Düsseldorf

Harald R. Lack, Heidenauerstr. 5
83064 Raubling

Peter Liebert-Adelt, Lützowstr. 3
38102 Braunschwei

Wolf-Dietrich Lübeck, Jakobistr. 15
30163 Hannover

Bernhard Lutz, Hammerstr. 35
76756 Bellheim

Willi Mannertz, Lindenstr. 12, 24223 Raisdorf

Günther Marten, Staulinie 12
26122 Oldenburg

Frank Meurer, Schulstr. 21, 50389 Wesseling

Dirk Mayer, Bensberger Marktweg 418
51069 Köln

Erwin Müller, Strehlener Str. 6b
01069 Dresden

Philip Mulrane, Immanuel-Kant-Straße 59b
31812 Bad Pyrmont

Christof Odenthal, Platanenweg 8
85609 Aschheim

Norbert Opitz, Joh.-Friedrich-Böttger-Str. 7
06886 Wittenberg

Martin Pollok, Ina-Seidel-Straße 29
40885 Ratingen

Eckhardt Reich, Dom.-Ringeisenweg 3
82380 Peißenberg

Peter Rennefeld, Küpper 32, 52525 Heinsberg

Hubert Roßkamp, Kaninenberghöhe 35
45136 Essen

Guido Schell, Auf dem Stocke 37, 32584 Löhne

Gerd Schibelius, Mühlbecker Weg 4
06774 Pouch

Frank Schlüter, Wolfskuhle 8, 32602 Vlotho

Hans Schmidt, Fredersdorfer Str. 10
10243 Berlin

Heinz Schober, Taubenheimer Straße 18
01324 Dresden

Andreas Schönborn, Harnackstr. 47
44139 Dortmund

Wilko Schröter, Willem-Barents-Straße 28
18106 Rostock

Mirko Seidel, Stuttgarter Str. 199, HMK 10
89081 Ulm

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10, 53804 Much

Hans-Christof Tuchen, Lotzestr. 10
12205 Berlin

Klaus Urban, Fetscherstr. 37, 01307 Dresden

Ingo Wesenack, Kochhannstraße 6
10249 Berlin

Norbert Wiedkamp, Lortzingstr. 5
48477 Hörstel-Riesenbeck

Albert Wolter, Kieselhausenstr. 23g
09117 Chemnitz

BELGIEN

Jean M. Moens - 88, Avenue de l'Araucaria
B-1020 Brüssel/Bruxelles, Belgien

DÄNEMARK

Michael Bruhn, Petersborg 23
DK-6200 Aabenraa, Dänemark

Arne Nielsen, Chr X's vej 10st
DK-8260 Viby 7, Dänemark

ENGLAND

A. L. Bennett - Holwell Hyde Lane/
Holwell Hyde Farm, Welwyn Garden City,
Herts, AL7 4AA, England

Gavin Smith - 34 Craigowen Road
Carrickfergus, BT38 7NE, England

Colin Piggot - 16 Belcanto Court, Wygate
Park, Spalding, Lincs, PE11 3FS, England

Matthew Westcott - 14 Daisy Mill Drive
Adlington, Chorley, Lancs, PR6 9NE
England

LITHAUEN

Sigitas Grigorius, Ateities 1-39
Lith-2057 Vilnius, Lithauen

NIEDERLANDE

Rudy Biesma, Betuwe 18
NL-9405 JJ Assen, Nederland

Edwin Blink, Kremersheerd 63
NL-9737 PK Groningen, Nederland

Stefan Drissen, A. van Bergenstraat 169
NL-4811 SV Breda, Nederland

Johan Koelman, W. van de Veldestraat 1
NL-5831 BW Boxmeer, Nederland

Johan Koning, Mieden 6
NL-9866 TM Lutjegast, Nederland

Roelof Koning, Selwerderstr. 26
NL-9717 GK Groningen, Nederland

Ronald Raaijen, Hazepad 5
NL-8309 AX Tollebeek, Nederland

ÖSTERREICH

Leszek Chmielewski Daniel, Prager Str. 92/11/12,
A-1210 Wien, Österreich

POLEN

Michal Bukowski, ul. Halszki 7/16
PL 30-611 Krakow, Poland

RUSSLAND

Roman Petrov, Festivalnaya Str., House 77,
Flat 13, Yoshkar-Ola City,
Mari El Republic 424019, Russia/Russland

Alexander Samsonov
Horoshevskoe shosse 64-1-46
Moscow 123007, Russia/Russland

SCHOTTLAND

Miles Kinloch, Flat 16, 6 Drummond Street
Edinburgh, EH8 9TU, Schottland/U.K.

SCHWEDEN

Björn Eriksson, Axvallsvägen 54
S-12150 Johanneshov, Schweden

SCHWEIZ

A. Arpagaus, Zwärenstr. 8
CH-4118 Rodersdorf, Schweiz

Für das nächste Info versuche ich, mal wieder eine Statistik auf die Beine zu stellen. Und die wird sich gründlich von denen der ersten Jahre unterscheiden.

Sammlungen - Listen Archive

Zum Jahresende 2000, auch als Abschied vom jetzt zu Ende gegangenen zweiten Jahrtausend anzusehen, erhielten wir Mitglieder vom Sinclair Profi Club von Wolfgang Haller als Weihnachtsüberraschung eine CD ROM mit vielen Programmen.

Gleich hier möchte ich meinen Dank aussprechen; nicht nur für die CD, auch für all die aufgebrachte Mühe, den Club zu leiten. Nicht immer war es einfach, all die aufgetretenen Schwierigkeiten zu überwinden. Es gehört dazu viel Geduld, Aufopferung, Organisationstalent, sowie Geschick, Liebe zur Sache und erworbenes Vertrauen und Zeitaufwand, um alles zu meistern. Letzten Endes findet man bei der Aufnahme einer persönlichen Verbindung mit WoMo stets eine freundliche Erwiderung. Wünschen wir uns weiterhin gute Erfolge und zufriedene Clubmitglieder!

Nun wieder zur CD: Für einige wird das eine freudige Überraschung sein, die man am liebsten gleich ausprobiert. Andere werden im Moment noch nicht viel damit anfangen können und heben sie für einen eventuellen späteren Gebrauch oder andere Nutzung auf. Für manche wird sie eine Verlockung sein, nachzusehen, was auf so einer Platte alles gespeichert sein könnte: Vielleicht doch mal mit dem großen Bruder des Spectrums, dem PC Kontakt aufnehmen und von dieser Perspektive aus die Spectrumwelt betrachten? Einige werden die CD als Sammlungsergänzung gern annehmen. So geht es jedenfalls mir.

Von Spectrum-CD-ROMs gibt es ja schon eine Reihe von Exemplaren. Jeder Autor einer solchen CD versucht, für diese eine Ordnung zu finden, um das vorhandene Material, das heißt Dateien aller Art, möglichst sinnvoll und für den Nutzer anwendungsfreundlich abzuspeichern. Die Platten enthalten generell im wesentlichen in Sammlungen Dateien von Games, Anwendungsdateien, Informationen allgemeiner und spezieller Art, Beschreibungen zu Hard- und Software, Tips und Tricks und anderes.

Mit der SPC Weihnachts 2000 CD ROM bekamen wir eine Kollektion, welche die Bereiche Spectrum und Sam erfasst. Enthalten ist so manches, was schon oben erwähnt wurde. Hier gibt es erst mal nur eines: Neugierig sein und hineinschauen. Wenn man die Äste des Ordnerbaumes erklettert, findet sich immer wieder etwas Interessantes, Wissenwertes oder eine Neuigkeit. Der Hauptanteil ist jedoch auch wie bei den bisher verbreiteten CD-ROMs ein Sammlung von Spectrumprogrammen in verschiedenen Dateiformaten. So gibt es .Z80 oder .SNA-Formate für Snap-Dateien, die mit den meisten Emulatoren auf den PC-Bildschirm gebracht werden können. Einige solcher Emulatoren sind auch auf der CD enthalten. Mit einem auf den PC installierten WIN Z80 Lunter Emulator (nicht auf der Platte enthalten) können solche Snaps direkt aus einem Verzeichnis oder einer Auflistung aufgerufen werden, ohne daß vorher der Emulator extra eingeschaltet werden muß. Weiteres hierzu habe ich in [1] berichtet.

Weiterhin sind auf der CD Dateien im .TAP Format für Banddateien (2988 Stück) enthalten. Sie sind besonders dafür geeignet, wenn man Spectrumprogramme in PC-Dateien umsetzten möchte, die sich nicht ohne weiteres in .Z80 –Dateien umwandeln lassen oder die Nachlader haben. Auch sind sie anzuwenden, wenn man Programmdateien, ggf. über den Umweg eines Tonbandgerätes, direkt mit einem Spectrumcomputer wiedergeben will. Für letzteres Vorhaben ist aber am PC-Ausgang noch ein Adapter zwischenzuschalten. .TAP-Dateien können wie normale Kassettenbandprogramme mehrere Einzelfiles im BAS, CODE-, SCREENS, oder anderem Format enthalten. Mit geeigneten Emulatoren können sie in .Z80-Dateien – das auch vice versa – umgewandelt und auf den PC-Bildschirm

gebracht werden. Hierzu ist in [2] und [3] nachzulesen.

Dann finden wir auf der Platte .SCR-Dateien, die Screenshots enthalten. Auch diese Files müssen zur Darstellung auf dem PC-Bildschirm erst in ein geeignetes Format umgewandelt werden. Die Dateikennzeichnung .SCR ist unglücklich gewählt, da sie schon für Screensaver, die Bildschirmschoner, verwendet wird. Die Umwandlung dieser Dateien, z.B. in ein .GIF– oder .PCX Format, das von den üblichen Grafikprogrammen, wie Paint, Photoeditor oder anderen eingeladen werden kann, ist z.B. mit dem Tool CONVRT. EXE oder CONVALL.EXE möglich. Mit letzterem kann sogar in Sekundenschnelle ein ganzes Paket solcher Dateien bearbeitet werden. Mit WINZ80 können .SCR-Dateien aus dem Menue dieses Emulators auch direkt ohne vorherige Umwandlung auf dem PC dargestellt werden.

Weiterhin sind auf der CD .TXT-, .DOC und weitere ähnliche Dateien enthalten. In ihnen sind Informationen zu Spectrumdingen, auch aus Zeitschriften, Programmbeschreibungen, Tips und Tricks und manches andere nachzulesen.

In .POK-Dateien kann man Pokes zu Spectrum-Games finden.

Den Löwenanteil auf der Platte nimmt mit 15458 Dateien der Ordner Spectrum / Software ein. Davon entfallen auf die Ordner "Programs" und "PTINTYP" 11709 und 1236 Dateien; hauptsächlich die der Typen .Z80 und .TAP. Den Ordnern "Demos" und "Textadventures" verbleiben 977 und 1566 Dateien.

Ich habe mir einmal die Mühe gemacht, von den Spectrum-CD ROMs, die mir zugänglich waren:

- Die Speccy '97: 3000 trefflich Spectrum Spielen 1300 trefflich Commodore Spielen
- Luzie's ZX Spectrum ROM Vers PRE_V2
- SINCLAIR MAGIC! CD – ROM V 0,9
- World of Spectrum Stand März 98

und der Weihnacht 2000 CD ROM alle Snaps vom Format .Z80, .SNA und .SLT unter Anwendung der Methoden Überschreiben von gleichen Dateinamen und Selektion zusammenzufassen. Auf der Weihnacht-CD gibt es davon 6610 Stück. In gleicher Größenordnung sind auch auf den anderen benannten CD ROMs solche Dateien enthalten.

Der größte Anteil dieser Dateien auf benannten CD's ist gleichen oder ähnlichen Inhalts, da ja meist Vorhandenes gegenseitig kopiert wurde. Auf diese Weise erhält man eine Dateimenge von über 15000 Stück. Unter der Annahme, daß im Durchschnitt 50 Prozent der Dateien doppelt, etwa infolge anderer Benennung, anderen Snapzeitpunkten oder anderen Gründen vorhanden sind, verbleiben ca. 7000 bis 8000 Programmtitel. Ich schätze ein, daß dies wohl über 75 % der einigermaßen repräsentativen Spectrumprogramme sind. Es gibt ja Programme, die sich nicht ohne weiteres in Snaps umsetzen lassen. Hierzu ist in [4] nachzulesen. Zum anderen sind ja auch nicht alle solche Programme umgesetzt worden. Als Einzelbeispiele seien das fehlende Programm "Indiana Jones and the last Crusade" dessen vier Parts sich ohne Schwierigkeiten als Snaps, auch mit eingebrachten Lebenspokes, abspeichern lassen, oder auch "Seymour goes to Hollywood", genannt. Es ist jedenfalls erstaunlich, wie viele Spectrumfreunde sich der Umsetzung dieser Programme gewidmet haben. Für einen Einzelnen wäre das fast eine Lebensaufgabe gewesen! Zum Wert von Snaps im individuellen Fall habe ich in [5] geschrieben.

Diese Kollektion sollte aber mehr dem Aspekt Fundgrube bzw. Archiv betrachtet werden, denn 100 % Funktionsgarantie können nicht gegeben werden. Sie ist in üblicher Weise in alphabetischer Reihenfolge der Ordner und der Dateinamen zusammengestellt. Natürlich ließe sie sich in anderen OrdnunOgen ausführen, etwa gemäß den Programminhalten, Anwendungen oder anderen Gesichtspunkten. Hier könnte sich gern jemand betätigen, der dafür die nötige,

nicht unbeträchtliche Menge Zeit und Geduld dafür aufbringt.

Ich habe diese Zusammenstellung auf 6 Disketten im LS 120-Format mit insgesamt ca. 550 MB Speicherplatz untergebracht. Interessant dabei ist der Einzelanteil der alphabetisch sortierten Ordner. Den höchsten Prozentsatz erreicht der Ordner mit den Programmen mit Anfangsbuchstaben T ("The" nicht berücksichtigt). Dann folgen S, M, C und dann die anderen. Das gibt Einblicke in den englischen Wortschatz; die Programme haben ja zu fast 99 % englische Namen. Wichtig in diesem Zusammenhang bei Verwendung des Lunter Emulators ist, daß ein Ordner nicht mehr als 1000 Dateien beinhalten darf, sonst erfolgt die Auflistung der Dateien im zuständigen Menue nicht vollständig. Bei Überschreitung dieser Anzahl wird man jedoch höflichst auf diese Tatsache hingewiesen. Abhilfe gibt hier eine Aufteilung solch großer Ordner.

Auf der Weihnachts-CD befinden sich auch, wie schon erwähnt, .POK-Dateien, insgesamt 751 Stück. Diese Dateien gleicher inhaltlicher Ausführungsform sind auch auf einigen der oben angeführten CD's enthalten. Ihr Inhalt selbst ist teilweise nicht so ganz durchsichtig. Vielleicht könnte der Autor dazu noch zu den Verschlüsselungen Auskunft geben, wenn er noch aktiv ist.

Auf der CD ROM von B. Lutz ist eine Datei namens POKES.HTM enthalten, die eine größere Liste mit Pokes aus dem Internet beinhaltet. Da sie einen übersichtlichen Aufbau hat habe ich sie als erweiterungsfähige Grundlage für Ergänzungen mit weiteren Pokes benutzt. Die Liste hat ursprünglich über 60 A4 Seiten Inhalt. Nach meinen bisherigen Ergänzungen aus den verschiedensten Quellen ist sie nun auf über das Doppelte angewachsen. Die weitere Vervollständigung soll nun aber einem Ende entgegengehen. Auch hier muß man bewundern, mit welcher Begeisterung und viel Mühe Spectrumfreunde so einige Tausend Pokes ausfindig gemacht haben. Die lassen sich ja nicht so ohne Weiteres auffinden. Hier gehört schon einige Sachkenntnis der Programmierungssprache und des Programmaufbaues der Dateien dazu. Auch eine solche Liste kann man mehr als Archiv ansehen, in dem man Brauchbares entdecken kann. Denn ob ein solcher Poke im eigenen Fall funktioniert, das ist nicht immer gewährleistet. Unsicherheiten entstehen z.B. dadurch, daß der Autor des Pokes eine andere Version des Programms hatte, die vielleicht chronologisch entstand oder vom Hersteller aus irgendwelchen Gründen erstellt wurde. Auch können beim Kopieren der Pokes Übertragungsfehler oder auch Druck- bzw. Schreibfehler entstanden sein. Solange früher einmal das Soft -Rom noch aktuell war, wurden durch seine Adressenverschiebung andere Pokeadressen gefunden als die realen Adressen. Die Pokes für letztere nennt man auch "Multifacepokes". Das Soft-Rom konnte sich nicht durchsetzen. Es können aber doch noch vielleicht Einzelgänger aus dieser Zeit vorhanden sein. Weiteres habe ich in meinen Beiträgen [6] und [7] beschrieben. Auch in [8] wurde hierzu schon berichtet.

Solche großen Zusammenfassungen oder Listen können natürlich erst dann erstellt werden, wenn die Nutzung eines technischen Erzeugnisses mit seiner Peripherie, hier unseres Spectrumsystemes mit seiner Hard- und Software einer gewissen Endphase – nach fast 20 Jahren! – entgegengeht.

Da taucht unwillkürlich auch die Frage auf, ob sich überhaupt noch jemand dafür interessiert, bzw. ob das noch jemandem von Nutzen ist, ob es sich eigentlich noch lohnt, solche Sammlungen zu machen. Hier geht es aber nicht um die Erzielung eines materiellen Gewinnes, sondern es ist die Freude an der Beschäftigung mit der Sache selbst, mit einem gewissen Erfolgserlebnis bei der Erstellung einer Archivierungsgrundlage, die später noch ergänzt oder vervollständigt werden kann.

Als Anhang ist hier noch eine Aufstellung der im Zusammenhang mit Emulatoren be-

nutzten Dateitypen Wiedergegeben, Sie ist im englischen Originaltext der Helpdatei des Emulators WINZ80 entnommen. Das kommt den Lesern im Ausland entgegen. Sie ist leicht zu übersetzen. Unsere Leser sollten sich auch immer einmal mit dem englischen Vokabular beschäftigen. Englisch ist nun einmal die privilegierte Sprache beim Umgang mit Computern.

Wenn der eine oder andere Leser auch etwas zum Themenkomplex mitteilen oder ergänzen könnte, wäre das bestimmt ein interessanter Gedankenaustausch der manchem von Nutzen sein könnte. Wissenswert wären auch Erfahrungen zum Umgang mit den auf der CD ROM enthaltenen und auch anderen Spectrum – und SAM-Emulatoren.

Als Abschluss nochmals Dank, natürlich auch an R. Raaijen, für die kooparative Zusammenarbeit zur Erstellung der CD ROM !

Aufstellung der Dateitypen, die von WinZ80 genutzt werden (übernommen):

.Z80: These are snapshot files. They contain the total memory content and processor state of the Spectrum. File sizes vary since a (crude) data compression method is used.

.SNA: Also a snapshot file. Can only contain the state of a 48K Spectrum. Length is 49179 bytes for 48K snaps, and 131103 or 147487 bytes for 128K snaps.

.SLT: Similar to .Z80, but includes also data for multi-level games, and sometimes loading screens. SLT stands for Super Level loading Trap. It is the successor of the much less fancy Level Loading Trap format. Nowadays people prefer .TZX files which contain tapes, and are much easier to make: making SLT files requires some hacking into the program.

.DAT: These are files that contain a single level, which are loaded via the Level Loader Trap by some snapshot. These files are not used much: the .SLT file format works nicer.

.TAP: Tape file. Can contain only tapes that are saved in the original format. A single file usually contains multiple blocks.

.TZX: Also a tape file, but very versatile. These files can contain tapes of any format, and are mostly used to store multi-level games that use non-standard loaders, or games with interesting loaders (or interesting loaders with games).

.SCR: Screen dump. Contains a 6912-byte long dump of the Spectrum screen. Can be saved and loaded.

.GIF: Screen dump, graphics format. Can contain dump of (part of) the Spectrum screen, or a movie made of several snapshots. Can be loaded too.

.VOC: Sample files. These may be used to record sounds produced by the emulator, or to record tapes which can be played back (to be loaded, for instance) into the emulator. Compared to .TZX files, .VOC files soon become very long, but they are very easy to use.

.RAW is the extension to signify raw sample files. The file doesn't contain its sample rate, but this may be a convenient format sometimes.

.MDR files contain microdrive cartridges. They can hold up to 127K of data, which is the maximum a cartridge can logically contain (but a real one usually got to 80K).

.SAV files contain RS232 output. Usually this extension is used for files produced by the SAVE *„b„ command.

.ROM files contain ROM images. However, the single file containing all default roms is called ROMS.BIN.

.ASM Z80 assembly files. There is one special assembly file: label.asm contains the predefined (ROM) labels; the assembler automatically loads this at startup.

.SYM Symbol files used by the TAPER utility. The monitor/assembler normally use .ASM files for storing symbols, but .SYM files can be used as well.

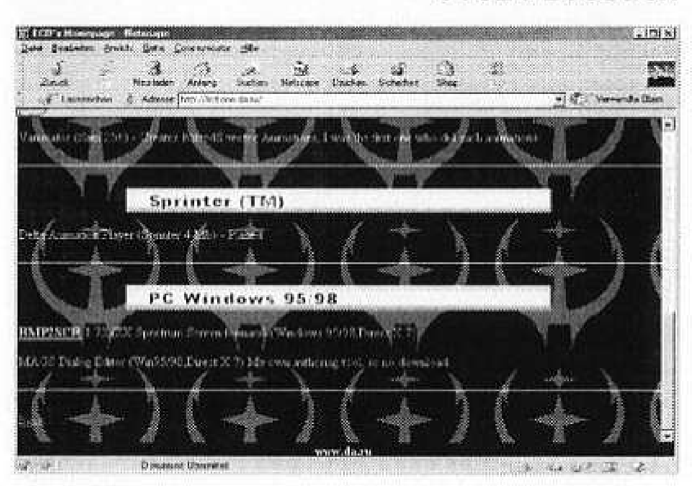
Literaturhinweise:

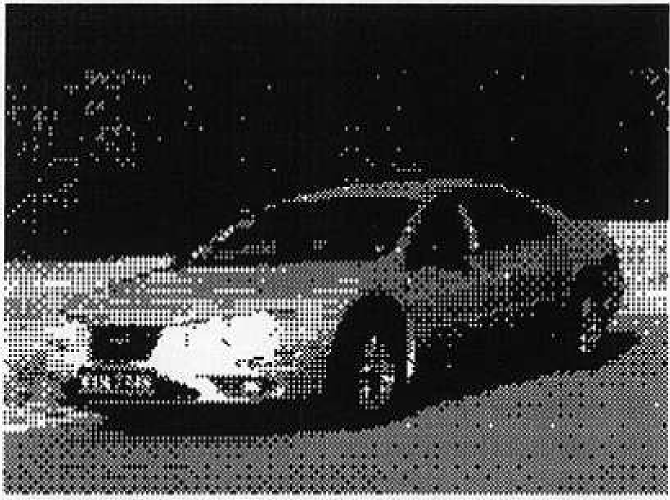
[1] "Neues zum Lunter Spectrum Emulator"; SPC-Heft Mai 2000

[2] Dieter Hucke: "Der Tape-Adapter für den

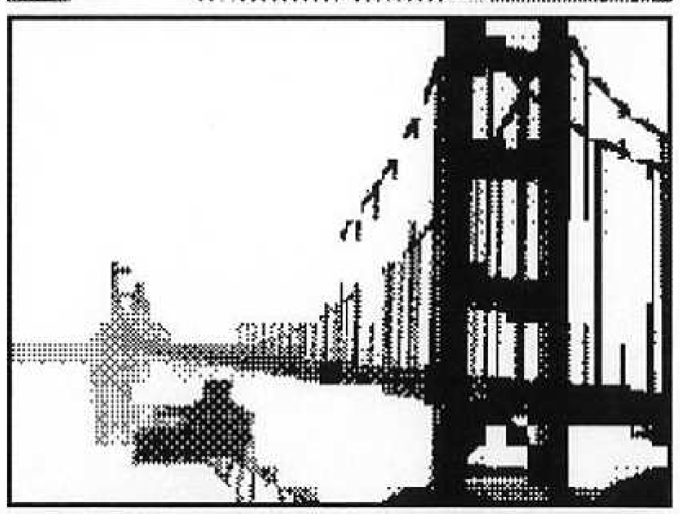
Emulator"; SPC-Heft März/April 2000
[3] Heinz Schober : "Zum Artikel 'Der Tape – Adapter für den Emulator'"; SPC-Heft Mai 2000
[4] Jaxon Hollis: "Cracks, Probleme mit Raubkopien"; SUC-Heft Januar + Februar 1996
[5] "Sinclair Spectrum heute - und morgen" Teil 2; SPC-Heft Oktober 1998
[6] "Zum Thema EWIGKEIT"; SUC-Heft Oktober 1994
[7] "Zum Thema Spielepokes"; SPC-Heft Oktober 1995
[8] "Unsterblichkeitspokes für Spectrum-Spiele"; CK 6-7 1987

Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18
01324 Dresden











http://lcd-one.da.ru

LCD hat es nun endlich auch geschafft, und eine eigene Seite ins Netz gestellt (was sich sicher schon so mancher anhand der Überschrift gedacht hat).

Wenngleich noch einige Dinge im Aufbau sind, lohnt sich ein Blick hierauf allemal. Als „Knüller" sozusagen kann man nämlich schon LCDs neueste Version von „BMP2SCR 1.7" downloaden. Ihr erinnert euch sicher noch, das man mit diesem Programm BMP-Bilder ins Spectrum-Screen$ Format konvertieren kann. Die neue Version arbeitet dabei wieder ein ganzes Stück schneller als seine Vorgänger und die Ergebnisse, vor allem im farblichen Bereich (was wir hier leider nicht darstellen können), sind äußerst beachtlich. Beispiele findet man auch auf LCDs Seite.

Vom ZX-Team Treffen 2001 in Dietges



Gruppenbild mit Damen - diese illustre Gesellschaft traf sich Anfang März in Dietges zum 5. großen ZX-Team-Treffen

Es war unsere zweite Teilnahme an einem dieser "berüchtigten" ZX-Team Treffen. Dort, wo man von jenen seltsamen Typen umgeben ist, die den ganzen Tag von Bits, Bytes, Mefisdos, LCD-Displays usw. reden. Jene, die einen über kleine, ZX81-ferngesteuerte Fahrzeuge stolpern lassen. Jene, die am liebsten mehrere Tage abgeschieden in einer schneeumwehten Jugendherherge verbringen würden. Kurzum - ein Ort zum wohlfühlen.

Das hat sich sicher auch der Gast gedacht, der den weitesten Weg hatte: Glen Goodwin aus Orlando, Florida. Obwohl er kein Wort deutsch sprach gab es kaum Probleme für ihn: entweder man sprach englisch oder mit Händen und Füßen. Und die Sprache unserer Computer ist eh dem englischen angelehnt und international.

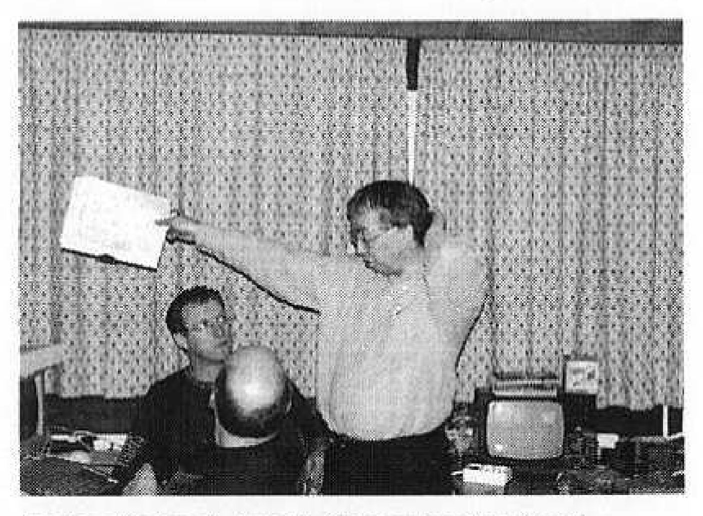
Im folgenden berichtet Glen Goodwin über das Treffen. Im Hinblick auf unser eigenes haben wir den Artikel bewußt in englisch gelassen, vielleicht ermuntert das den einen oder anderen unserer ausländischen Leser, im Mai nach Stein/Urmond zu kommen. Hier also Glens Eindrücke:

The Fifth Annual ("Jubilee") ZX-TEAM meeting was held in Dietges, Germany March 2nd through 4th, and I was there! I've always wanted to attend a ZX-TEAM meeting, and this year, after getting a preliminary "okay" from the Director of Finance (my wife), I sent an inquiry to Peter Liebert-Adelt, who organizes the meeting each year. Peter very enthusiastically extended an invitation to me, and after hustling up a passport, tickets, etc. I found myself halfway over the Atlantic Ocean, on an eight-hour eastern-bound flight.

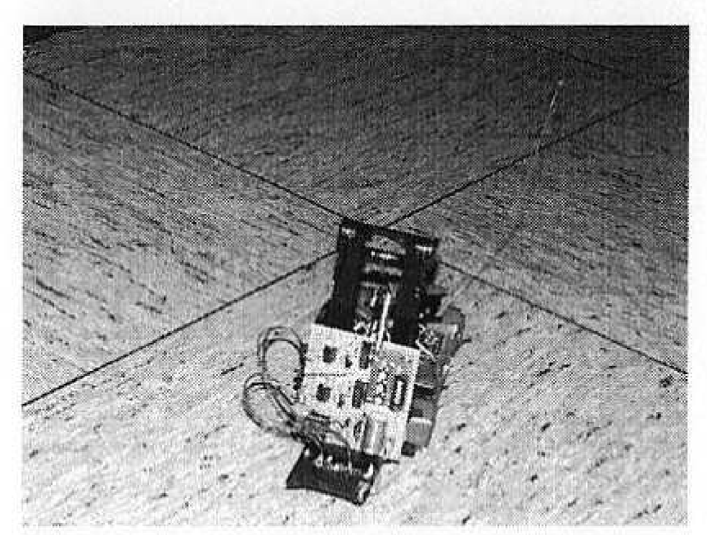
***

The German railroad system is very efficient and user friendly. After my arrival at the Frankfurt-am-Main Airport I only had to go down one floor to catch a train to the Frankfurt Central Railway Station. Another train took me from there to Fulda, the largest city near the meeting-place in Dietges. All in all it only took about three hours for me to claim my baggage, get through customs, exchange currency, and travel to the Fulda Station, where Peter was to pick me up on his way to the meeting.

It wasn't long until I was approached by a couple of suspicious-looking guys. One of them – Peter – pulled a ZX81 from inside his jacket and asked if I knew where he could unload a bunch of these. They hustled my



Peter Liebert-Adelt, Organisator (und Regisseur?) der „Party" mit den SPC-lern Dirk Berghöfer und Dieter Hucke.



Vorsicht, „ZX-Team is watching you!" Mit solch kleinen, von Zeddies ferngesteuerten Mini-Spionen wurden sicher wir SPC-ler überwacht, nachdem wir im Vorjahr offen von einer Übernahme gesprochen hatten.

luggage into Peter's van, which also contained Peter's wife Ruth and three other ZX-TEAMers. After a short drive we were at the lodge in Dietges.

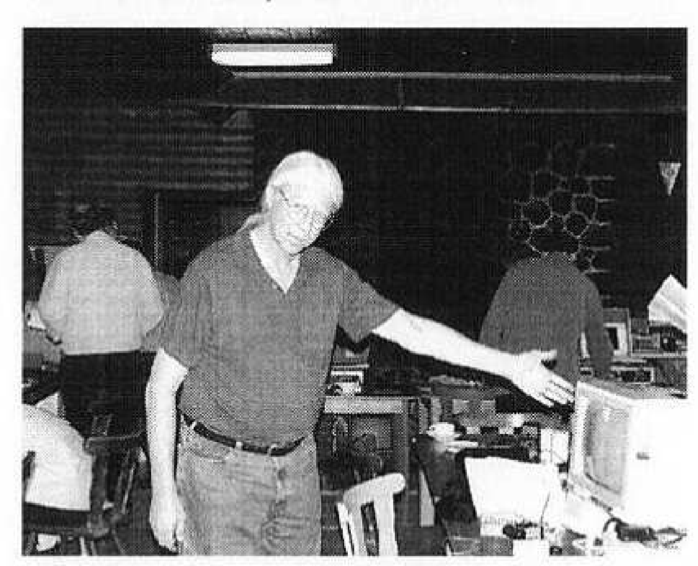
By this time it was about six o'clock on Friday night. The meeting room was full of people bustling around, getting acquainted, and setting up the equipment they had brought to show off. After dinner and a couple of more hours of looking over people's shoulders I had to pack it in since I'd been up for about 35 hours. I can never sleep on planes . . .

***

Saturday morning I was jet-lagged and didn't get up until after nine. Breakfast was almost over but I managed to scarf a few rolls and a pot of coffee (thank God the Germans make coffee the same way we do in the States) before the food was cleared away. Pandemonium then ensued – throughout the day people were coming and going, trading information, hardware, software, etc. Additionally there were a number of demonstrations.

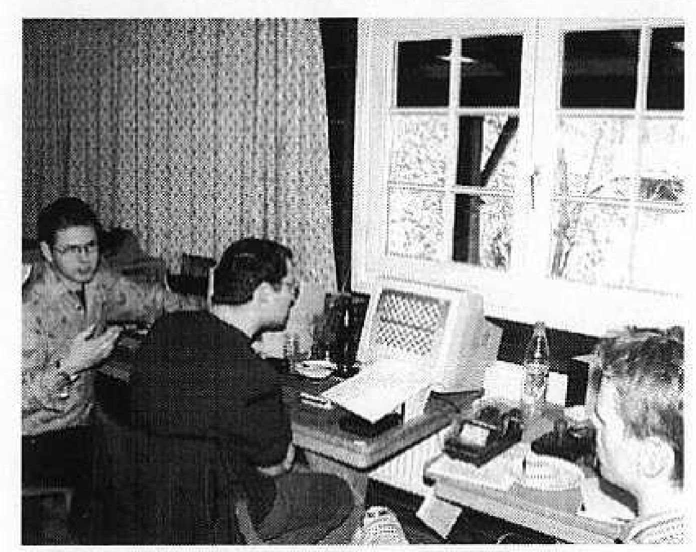
Kai Fischer was there and presented me with an IDE hard drive and controller for my ZX81 (I had traded him some State-side goodies in advance) and also to show off his other inventions including the "ZX81 laptop," which has a hinged LCD screen attached! I think we'll see a lot more great projects from Kai.

ZX-TEAM founder Joachim Merkl and Gerhard Dohnke both had ZX96s on display. These are very impressive and powerful machines with features including an IDE hard drive, 3.5" floppy drive, 1 MB RAM, AT-style keyboard interface, LCD screen, serial and parallel ports, and an improved bus connector. Gernot Feucht set up a ZX81 with a modem attached and used it to dial into the ZX-TEAM Mailbox, a 24-hour BBS. In the non-ZX81 department, Wolfgang and Monika Haller (the "Womoteam"), who head up the Spectrum Profi Club, showed off their Sam Coupe which sported a 340 MB hard drive, CD-ROM drives, and 16-bit sound.



Glen Goodwin bestaunte den in Amerika völlig unbekannten SAM. Den konnten wir ihm aber leider nicht schenken, jeder weiß, wie schwer man an einen neuen kommt...

Halfway through the day the demos began, with a show of robots ("robbies") built by Joachim, Gernot, Christof Odenthal, and Markus Schiuharl. Philip Mulrane gave a demonstration of a DOS/Windows-based C compiler which produces ZX81 code. Finally, Gernot showed a film of some of his other ZX81-based robotics projects. The rest of the



Spectrum Democoder: Fürs erste Demo des neuen Milleniums hat´s leider nicht gereicht...

afternoon and evening consisted of more people coming and going, lots of friendly trading, and for me, a grueling one-hour crash course in MEFISDOS at the hands of the master, Joachim himself.

The MEFISDOS (MErklFIScherDOS) operating system, developed by Joachim Merkl and Kai Fischer, is powerful but very simple to use. The arrow keys may be used to navigate through subdirectories and LOAD programs, or commands can be issued directly from the command prompt. MEFISDOS commands can also be called from within BASIC programs, so it's easy to make a program auto-run, for example. MEFISDOS was included in the hard drive interface I received from Kai, and I have been using it on a daily basis for over two weeks. I have yet to find any bugs or other anomalies.

The two main limitations I know of are: eight-character-max file names, and file size is limited to 16 KB. The latter isn't really a factor; since hard drive file i/o is fast, "chaining" programs is easy and practical, so it's conceivable that a "program" – really a group of them – could consist of 1 MB of BASIC code, or more!

***

Sunday morning there was just enough time to eat, pack, clean the lodge, and say good-bye to the other ZX-TEAM members. I learned so much and met so many fascinating and genuinely helpful people, and in such a short time. Everyone was so willing to share whatever they had, which is especially remarkable considering that I don't speak German, and we had to converse in English. I'll treasure this experience for the rest of my life.

ZX-TEAM is a great group of people who are taking the ZX81 far beyond anything Uncle Clive ever dreamed of. Anyone who has the slightest chance of attending a meeting should start planning now.

You won't regret it for a minute.

Glen Goodwin, Orlando, USA

Post scriptum:
In der Ausgabe 2/2001 auf Seite 4 versuchte das ZX-Team uns mit der Behauptung "Der SPC wird aufgelöst!!!" zu übernehmen. Der Versuch scheiterte aber kläglich, da man den Fehler machte, als Ort des Schreibens "Lirpa" anzugeben, was von einem Spectrum eindeutig als "April" und der Meldung "Fool" (= Aprilscherz) identifiziert wurde.



Ertappt!!! Lagebesprechung des ZX-Teams, ob die Übernahme durch den SPC vereitelt werden konnte. Glen staunt...

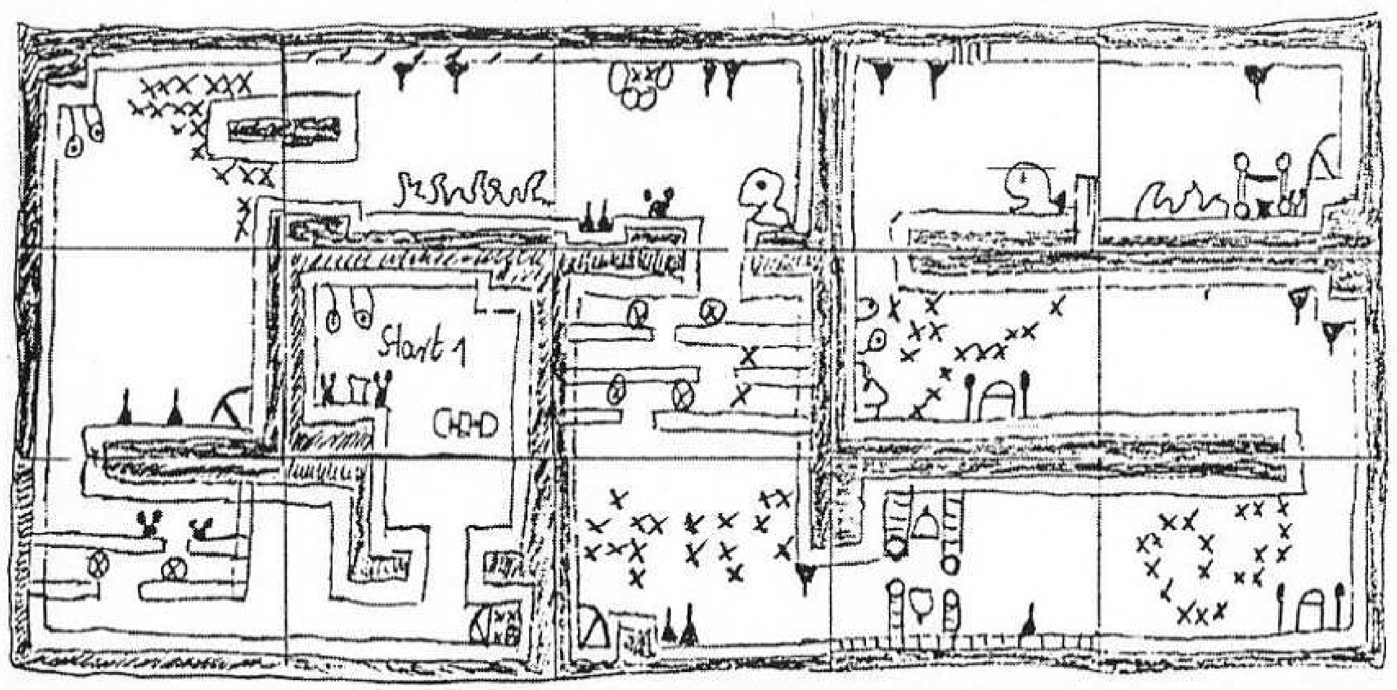


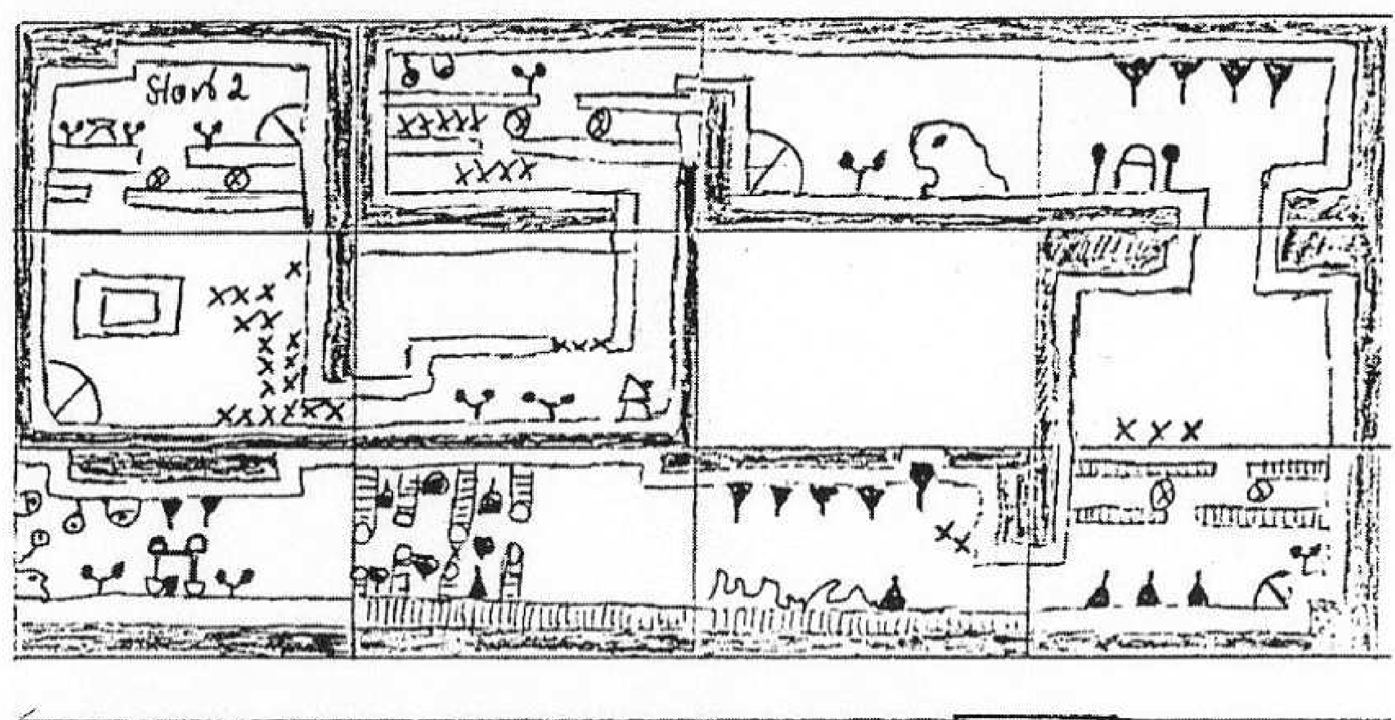
Tipps zu Cybernoid II

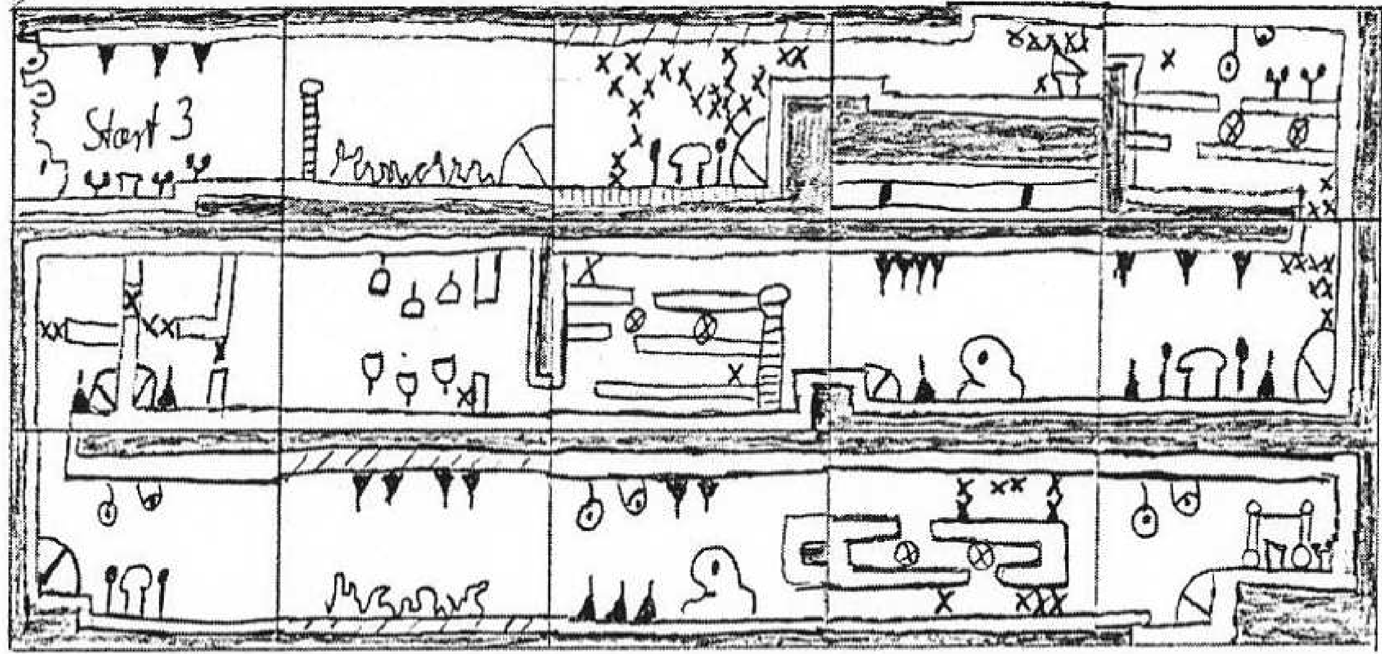
Hallo liebe Spectrumfreunde!!!

Wer in der Vergangenheit unsere Beiträge zum Clubinfo regelmäßig gelesen hat weiß, daß wir uns hauptsächlich mit Adventureprogrammen beschäftigen. Das soll aber nicht bedeuten, daß wir keine anderen Interessen haben. Natürlich beschäftigt uns auch die Programmiererei oder sonstige Dinge. In der Anfangszeit unserer Spectrumerfahrungen waren wir allerdings recht große Anhänger der sogenannten „Shoot ´em Ups", was sich dann im Laufe der Zeit gelegt hat. Mit unserem heutigen Beitrag kommen wir noch einmal auf diese Zeiten zu sprechen. Wer die Spectrumszene schon so lange wie wir verfolgt bzw. an ihr teilhat, kann sich sicherlich noch an die anfänglichen Ballerspiele erinnern, die auf dem Markt kamen: Pheenix bzw. Jetpac um nur zwei Vertreter zu nennen. Die Grafik dieser Programme war schon recht gut und die Spiele selbst angenehm spielbar. Aber die Zeit blieb natürlich nicht stehen und die Programmiertechnik machte enorme Fortschritte. In der Mitte und gegen Ende der achtziger Jahre kamen dann so brilliante Spiele wie Exolon, Zynaps oder Uridium auf den Markt, die auf dem Spectrum nie dagewesene Effekte möglich machten. Unser Lieblingsprogramm aus diesem Bereich ist allerdings Cybernoid 2, an das sich sicherlich noch viele von euch erinnern.

Im Jahre 1988 erblickte dieses Programm aus dem Hause Hewson das Licht des Spectrummarktes und schlug dort bei den Fans dieses Spielgenres wie eine Bombe ein. Nicht nur, daß es mit einer für Spectrumverhältnisse enormen Farbenvielfalt auftrumpfte, nein, noch mehr beeindruckte die Anzahl der gleichzeitig auf dem Bildschirm sich tummelnden Sprites. Bis dahin hatte wohl keiner angenommen, daß so etwas mit der doch recht beschränkten Spectrumhardware mög-





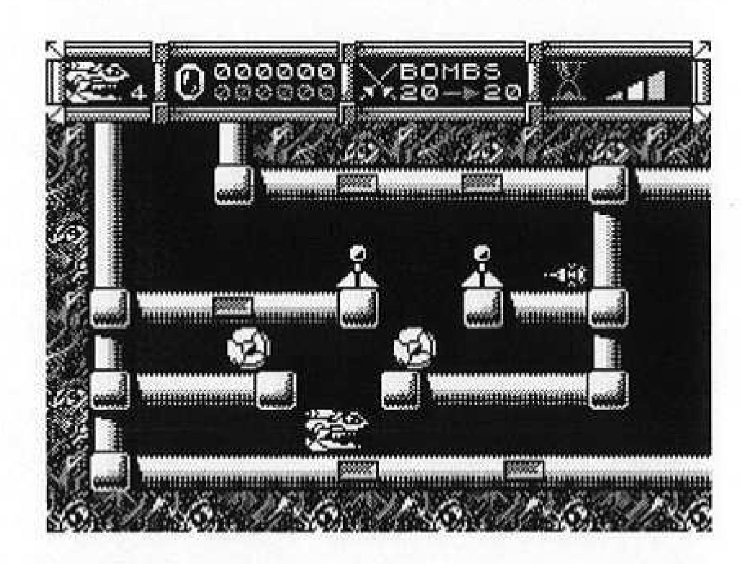


lich wäre. Wie jeder weiß, der Cybernoid 2 schon einmal gespielt hat, ist zum Teil die Anzahl der Sprites so groß, daß der Z80 richtig ins taumeln kommt und das Spiel sich deutlich erkennbar verlangsamt. In unseren Augen jedoch ist dieser Effekt nicht sehr störend, denn das Programm bleibt doch weiterhin gut spielbar. Worum geht es nun in diesem Programm eingentlich? Für all diejenigen, die es nicht kennen, hier kurz die Hintergrundstory.

Der Spieler steuert eine Art Druiden durch ein Labyrinth, in dem sich jede Menge Gegner aufhalten, die nichts anderes im Kopf haben, als unserer Spielfigur nach dem Leben zu trachten. Wir haben hier nun die Aufgabe, unseren kleinen Freund ans Ende eines jeden Levels (es gibt davon insgesamt vier Stück, danach startet das Programm wieder im ersten) zu bringen. Allerdings kämpfen wir hier gegen einen fast Übermächtigen Feind und nicht zuletzt auch gegen die Uhr, denn wir haben nur eine beschränkte Zeitspanne für jeden Level zur Verfügung. Nicht nur, daß wir alle Hände voll zu tun haben um uns gegen die vielen Feinde zu erwehren, nein,

wir müssen auch noch so viele Schätze als möglich einsammeln und natürlich alles abschiessen was sich uns in den Weg stellt. Der Score muß ja auch stimmen bei Programmen dieser Art. Solten wir einen Level mit allen zur Verfügung stehenden Druiden heil überstanden haben und genug Schätze unser eigen nennen, dann geht es in den nächsten Level und wir bekommen einen Bonusdruiden. Davon kann man in diesem Spiel eigentlich nie genug haben. Ausgerüstet ist unsere Spielfigur mit 5 verschiedenen Waffentypen, die sich Uber die Tasten 1-5 aktivieren lassen. Welche Waffe gerade aktiv ist, wird oben in einer Statuszeile angezeigt. Für uns hat sich der Seeker und das Schild oft als lebensrettend erwiesen, aber das muß jeder selbst für sich entscheiden. Da man bei diesem Programm immer alle Hände voll zu tun hat, ist es sicherlich von Nutzen, den Weg, der vor einem liegt, besser zu kennen. Deshalb haben wir uns durch die vier Levels gekämpft und beiliegenden Plan für euch angefertigt. Vielleicht gereicht er ja dem einen oder anderen zum Nutzen bei seinem Versuch, das Programm durchzuspielen.

Da sich dieses Programm als recht „druidenraubend“ erwiesen hat möchten wir euch abschliessend noch einen Tip geben, wie ihr an unendliche Druiden kommt. Für all diejenigen, die den Cheat noch nicht kennen hier der Ablauf. Nach dem Einladen des Spieles springen wir im Menü in den Punkt „Define Keys“ .Dort belegen wir unsere Spieltasten mi t „0 R GY“ und haben von nun an unendlich



viele Druiden zur Verfügung. Das wirkt natürlich auch dann, wenn wir mit Joystick spielen. Ob ihr diesen Cheat einsetzt oder nicht (man will sich ja vielleicht den Nervenkitzel bewahren), liegt nun bei euch. Allerdings dürfte der ungeübte Spieler mit den normalerweise zur Verfügung stehenden Druiden nicht recht weit kommen.

So, nun wollen wir euch aber nicht länger davon abhalten Cybernoid 2 zu spielen. Wir hoffen, es macht euch genausoviel Spaß wie es uns auch heute noch hin und wider macht.

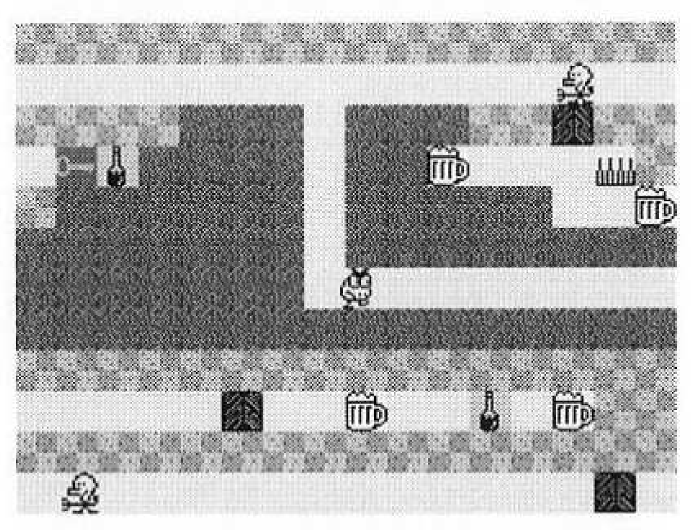
Bis demnächst also an dieser Stelle.

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5
83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6
83064 Großholzhausen

Searching for game title!!

Hi, Wo, You crazy pervert! :)

(Still remember Your intro "HELLO FUCKERS" from ZX-PARTY, hehehe. ;) I think EVERYBODY remembers it!!!! =8-D).



This is a screenshot from Yerzmyeys new, but untitled game. If anybody has an idea, then mail him directly under
hprg@friko.onet.pl

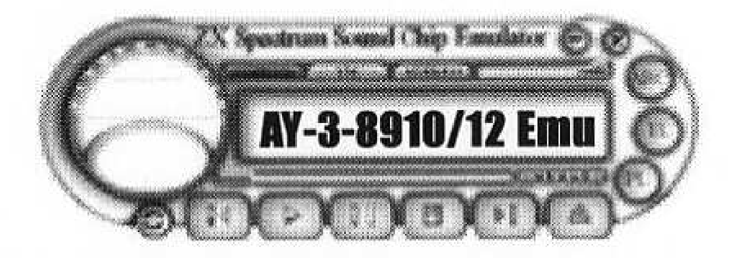
I have for Your magazine a screenshot of new game for ZX SPECTRUM, made by HOOY-PROGRAM. There is no title yet. I think the game will be ready this year. :)
I will send You it of coz when it's ready.
Best wishes,
Yerzmyey/H-PRG

Hi Yell-my-eye (or so or whatsoever).

I see that people was very impressed about my great program. Before anybody makes illegal copies of it I decided to print out the original listing. So everybody in the scene can see what can be done with 155 bytes when will be asked to write a short intro (as far as I know nobody has had a shorter one). Also people will know yet what we are talking about. Wo :-)

```
   1 REM © 2000 by WOMO
  10 CLS
  20 LET pen=(RND*3)+1
  30 PRINT AT 10,15; INK pen; "H
ELLO FUCKERS"
  40 PAUSE 200
  50 RUN
```

Aus dem Internet



Mal wieder etwas Tolles aus dem Internet: ein AY-8910/12 Emulator von S.V.Bulba aus Russland für den PC. Mit einem Klick auf „ABC" gelangt man in das Menu „Mixer", auf „TL" zu „Tools", wo man u.a. englisch als Sprache anwählen kann. Unter „PL" kann man sich eine „Playlist" anlegen. Die Einstellungsmöglichkeiten sind recht vielfältig, das Programm spielt euch prima Speccy-musik im Hintergrund. Zu finden auf der AY-3-8910/12 Emulator Home Page:
http://bulba.at.kz/

GENS - Kommandos

(Kurzfasssung ohne Makros/ Conditionals)

Editor

I n,m	Automatischer Insertmodus, Start n, Inkrement m
L n,m	List n bis m
K n	gescrollte Zeilen bis Pause
D n,m	Zeile bis m löschen
N n,m	Renumber, Start n, Inkrement m
F n,m,f,s	Finde String f in Zeilen n-m. s ist Ersatzstring für „E n"
E n	Zeile n editieren:
	' ' - Textpointer erhöhen
	CS 0 - Backspace
	CS 8 - Tabulator
	CR - Änderungen übernehmen
	Q - Änderungen abbrechen
	R - Editieren neubeginnen
	L - Zeile listen
	K - Kill Zeichen
	Z - Rest der Zeile löschen
	F - Nächsten Suchstring finden (s.o. „F")
	S - Suchstring erstzen
	I - Zeichen einfügen
	X - Cursor an Zeilenende
	C - Zeichen ersetzen
P n,m,s	Zeilen n-m als s speichern. Microdrive: 1: o. 2: vor s
G ,,s	s laden
T n,m,s	Textdump für Includefile („*F") speichern. Nicht für Microdrive
O ,,s	Objekcode speichern (s bis 8 Zeichen)
A	Listing assemblieren
R	Objektcode ausführen (braucht „ENT" Anweisung)
B	Zurück ins Basic
C	Include und Macrobuffer konfigurieren
Q	GENS1 Listing in GENS3 konvertieren

```
>A

Table size:
Options:

*HISOFT GENS3 ASSEMBLER*
Copyright © HISOFT 1983
  All rights reserved

Pass 1 errors: 00


Pass 2 errors: 00

Table used:     13  from    100
```

S ,,d	Delimiter für Kommandos ändern
V	augenblickliche Werte von N1, N2, S1, S2 anzeigen
W n,m	n bis m ausdrucken
X	Start und Endadresse des Textfiles angeben
H ,,s	Microdrive-Speicherung überprüfen

Assemblerdirektiven

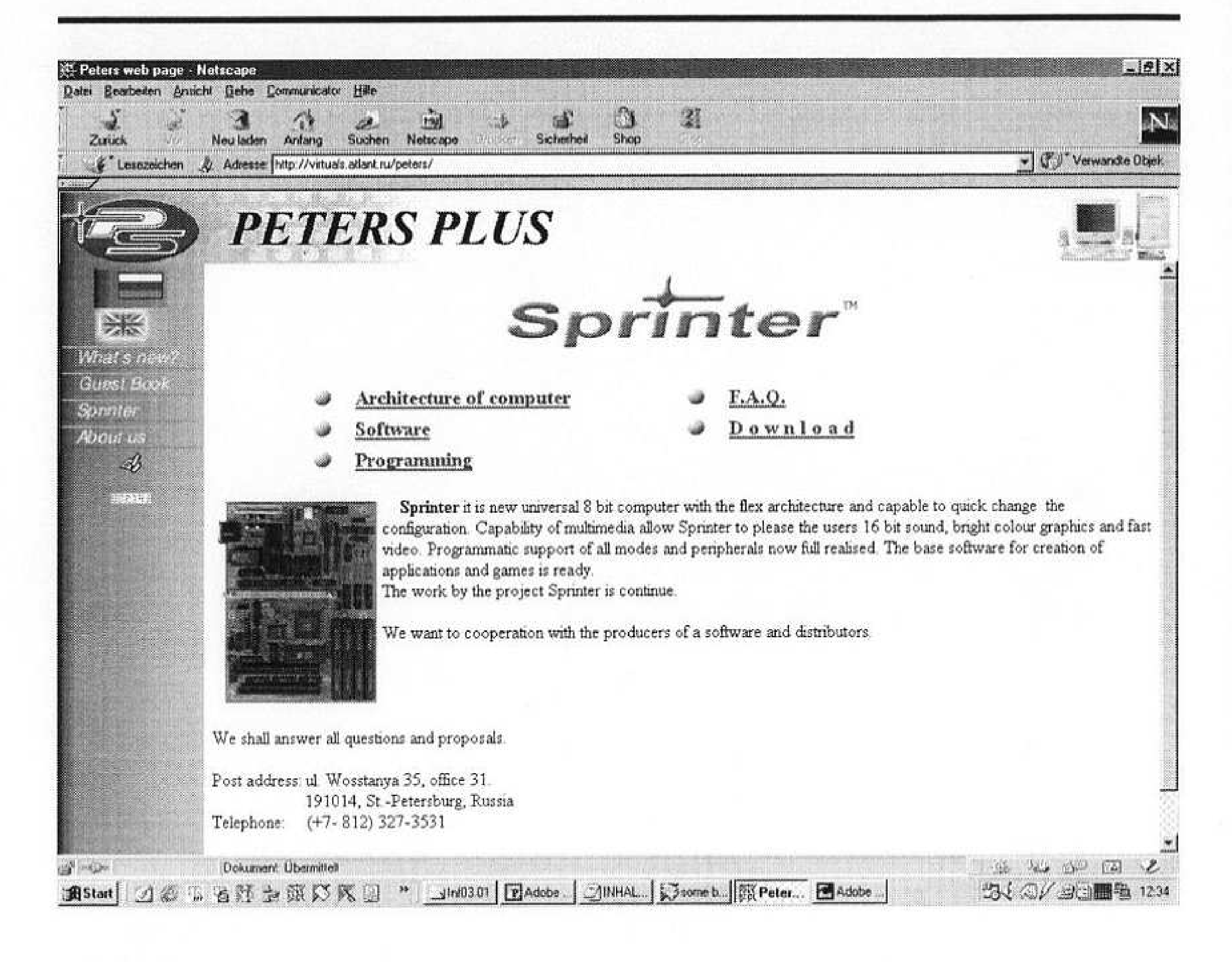
ORG w	Startadresse für die Assemblierung
EQU n	Labelkonstante deklarieren
DEFB b,b,...	Datenbytes
DEFB w,w,...	Datenwords
DEFS n	n Bytes reservieren
DEFM „s"	Datenstring
ENT w	Dumpadresse für den Objektcode

Assembler Commands

*E	drei Leerzeilen drucken
*S	Stop Listing bei Assemblierung
*L+	Listing ein
*L-	Listing aus
*D+	Adressenangaben dezimal
*D-	Adressenangaben hexadezimal
*C+	volles Assemblerlisting
*c-	abgekürztes Assemblerlisting
*Hs	String s ist Kopfzeile
*Fs	Include („F 2:library")

Eingesandt von

Nele Abels-Ludwig
Friedrich-Ebert-Straße 36, 35039 Marburg
Abels@stud-mailer.uni-marburg.de



What is a „Sprinter"?

Hello!
A firm which produces the fastest ZX SPECTRUM (21Mhz) named SPRINTER wants to know who how many persons want to buy this comp. There is a kinda questionnaire on their web page:

http://virtuals.atlant.ru/peters/

Take a look. Yerzmyey

And here is their FAQ (don't deceive with FUCK, hehehe) about this Speccy:

F.A.Q.

Last update 06.04.2001

This FAQ contains the answers to most asking questions about Sprinter. This is not a technical description that you can see on our site.

Q: How much is the Sprinter mainboard ?
A: You need contact with us peters@atlant.ru

Q: How can I buy the Sprinter mainboard outside Russia?
A: You can transfers money through Western Union or by your credit card to our bank account. We send our address and our bank account to you when we will be ready send mainboard to you.
We can send mainboard and all other peripherals to end-user. Mainboard intended to be installed in standart minitower case (AT-form factor) and used standart PC-periphery like FDD, IDE-HDD, ATAPI CD-ROM, ISA-Modem.

Q: How much is the postage for end-user?

A: Postage for Europe and USA by EMS (Express Mail System) is $45 USD (for package of one mainboard). Time of shipping is 5 days.
Postage by AirMail is $4USD - $10USD (for package of one or two mainboards). Time of shipping is 14 days.

Q: Which power-supply unit do I need?
A: You will need power-supply unit with +5V, -5V, +12V and -12V. Usually, such power-supply unit use in PC AT-case

Q: Can I use ATX case for Sprinter mainboard?
A: ATX case has different power-connector from his power-supply unit. You need AT power-supply unit.

Q: Does Sprinter use joystick and mouse?
A: Sprinter use Kempston joystick in spectrum mode, and MS mouse in any mode. We have some spectrum mode programs with MS mouse support: file commander, graphic editor, font editor, and other.

Q: It seems the Sprinter does not have a tape interface, does it?
A: Sprinter has a tape interface, but used a TRD image with HDD is more comfortable.

Q: Can the HDD be used from Spectrum Basic?
A: Yes, you can use extended Basic commands for it.

Q: Is there an internet site that allows me to pay by credit card and then transfers a money order to you (like www.bidpay.com) ?
A: Yes, you can use www.bidpay.com

Q: Do you have English instructions?
A: Yes, we have.

Q: What comes with mainboard... Is it a "bare board" or some populated components (like SMD), or includes the socketed SRAM, like picture shows..?
A: Basis mainboard includes 4Mb RAM (SIMM) and all chips (256Kb videoRAM, without CMOS). On picture you can see extended mainboard with CMOS and 512Kb videoRAM.

Q: Is there any incompatibilities between ZX Spectrum and Sprinter?
A: Actually 99% Spectrum programms will work (in general Spectrum mode). Some (many demos for example) required to be executed in Pentagon-128 or Scorpion-256 modes.

Q: What is the maximal size of hard disk?
A: Sprinter don't have such limitation. But HDD more 2Gb it is necessary to partition on 2Gb. Today. As it require FAT-16 specification.

Q: What type of monitor is it possible to use?
A: Sprinter use CGA analog monitors, TV with SCART or any TV-monitor with 15khz horizontal freq. and analog RGB inputs like Commodore 1084.

Q: What software already exist for Sprinter?
A: Today:
Flex Navigator - file commander with graphical user interface.
Modem Terminal - terminal program. Supported following protocols: X-modem, Y-modem, Z-modem.
GFX-viewer - Viewer for BMP, PCX and ZX pictures.
FORTH for Sprinter - Kernel of FORTH language.
CD-Player - Playing audio CD through the CD-ROM.
Unzip - Depacker for ZIP files.

Some demonstration programs:
DOS Commander - file commander with text interface (demo)
DooM demo.
TASM - Multi-window text editor and assembler. (demo)
2D-Studio - Graphical editor for Sprinter screen 320x256 256 colours. (demo)

Any question you can ask through e-mail:
peters@atlant.ru.

Greetz, Yerzmyey/H-PRG

SPC History - Das Jahr 1997



Info 1/97
Kein schlechter Auftakt ins Jahr 1997: Gleich 90 User ziehen mit. Gleich zu Anfang werden wir aus Lithauen darauf aufmerksam gemacht, das TRDOS 5.03 die Zukunft des Speccy werde. Tja, das war schon weitsichtig. Doch auch hierzulande war man fleißig: Es gab eine Spielelösung zum Adventure „The Destruction of the galactic Empire“, einen Artikel zur Geschichte der Textadventures, über ein Plus-D Utility namens Pick-Poke-It, über kurze Programme und um die Konvertierung von PCX-Grafiken auf dem Spectrum. Hardwaremäßig wurde eine absturzfreie Lösung für ein umschaltbares ROM und ein Eprom-Adapter angeboten Und LCD landete mit „Indian Patience“ einen echten Hit bei Wo. Beim SAM gab es Levelcodes für Soul Magician, sowie Interessantes zum Aufbau einer Festplatte.



Info 2/97
Die Zeit bleibt nicht stehen: Wir fragen zum erstenmal nach Internetadressen vonSpectrum- und SAM-Seiten, sowie nach Emailadressen von Mitgliedern. Das MB02 wird vorgestellt. Da aber das Plus D der Clubfavorit ist, gibt es eine große Plus D Ecke, sowie Beschreibungen von Plus D Utilities. Andreas Schönborn schreibt einen schönen Artikel über seine 12-jährige Clubmitgliedschaft (Mensch, der ist ja länger dabei als ich)! Bei der Hardware geht es um eine Schreibanzeige für Beta-Disk und Opus. Auch an die Basic-Anfänger wird mit einem Artikel gedacht. Es gibt eine Lösung zum Scott Adams Adventure „Strange Odyssee“. Und endlich einmal schreibt Wo etwas zum DTP-Programm, und das gleich mit einer „Hausaufgabe“. Für den SAM gibt es auch endlich mal neue Programme: Chess Mate und eine Sammlung mit dem Zungenbrecher „Syncytium“. Außerdem stelen wir Levelcodes für Hexagonia vor.



Info 3/97
Die ersten Internet-Adressen werden veröffentlicht, allesamt für den Spectrum (und eine für den Zeddy, gell lieber Peter L.A.). Aus Lithauen erhalten wir einen Artikel, wie man mit MC einen Memoryblock füllt. Wir erfahren, wie man mit der Funktion SCREEN$ Texte vom Bildschirm lesen kann. Und weiter geht es mit DTP und einer erstaunlichen Feststellung: es gibt sowas wie Hilfslinien. Ein weiterer Basic-Anfänger-Teil schließt sich an. Diesmal wird „Adventure Quest“ gelöst. Bernhard Lutz setzt seine Übersetzung des „Technischen Infos“ zum Z80-Emulator fort. Dem SAM Usern widmen wir jede Menge Levelcodes zu „Batz´n´Balls“. Außerdem testen wir Software: Beetle Mania und Labyrinth, beide damals nur wegen fehlender Musik etwas bemängelt. Zumindest von Labyrinth gibt es heute eine „lautere“ Version von Quazar, aber auch nicht so, wie es sein könnte. Aber da war Colin Piggot auch noch in den Anfängen.
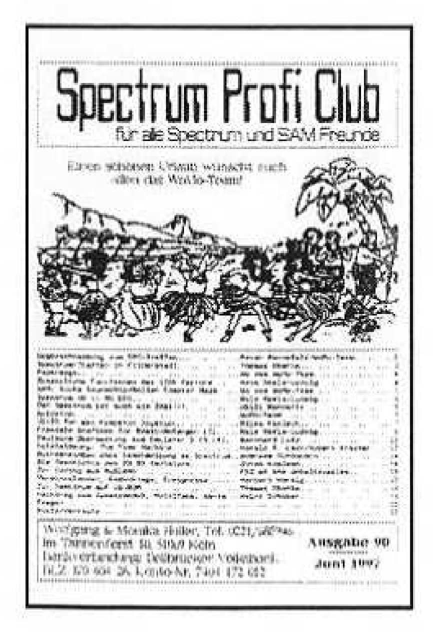


Info 4/97

Eine Nachricht schockt die Szene: Das WoMo-Team hat einen PC! Und das, obwohl wir doch immer so gegen den PC waren. Aber einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul, und wir lernen sehr schnell auch die Vorteile kennen: Es gibt Spiele unter dem Emulator, von denen wir nie geträumt hatten. Un noch ein Schocker: ***Fountain PD*** gibt auf und die ***ZX-Files*** wurden geschlossen. Es gibt aber auch erfreuliches: Ingo Wesenack gewann unseren Programmierwettbewerb, bei dem man verschiedengroße Kreise aus einem Stück Blech möglichst verlustfrei ausstanzen mußte (was einige als mathematische Höchstleistung ansahen und garnicht erst mitmachten). Endlich gibt es auch mal wieder neue Demos zu besprechen, z.B. „Final Strike 3", das den legendären UnbilihVibelS zugesprochen wurde. SAM User freuten sich über weitere Infos zum Festplattenaufbau und über einen ZX81 Emulator und wir uns über einen wirklich gelungen Titelscreen (Speccy done!).



Info 5/97

Dieser Monat fordert uns so einiges ab. Nach ellenlangem Stress mit unserem Vermieter ziehen wir die Konsequenzen und bereiten uns auf einen erneuten Umzug vor. Unser Drucker, heißgeliebtes Teil von Star und unendlich wichtig für die damaligen Infoausdrucke, macht schlapp (deswegen gab es allerdings nicht den Artikel „Dein Drucker, das unbekannte Wesen" im Heft). Der +2 mag plötzlich das Plus D nicht mehr... Gottlob gab es für alle Probleme Hilfe. Dafür konnten wir immerhin in einer Last Minute Meldung schon ein weiters Clubtreffen ankündigen. Eine Ankündigung besonderer Art gab es auf eine Anfrage an ***Datel*** wegen der Erlaubnis zum Nachbau des eingestellten Plus D, ein barsches „Nein"! Neben den eher üblichen Artikeln fällt diesmal einer von ***Malcolm McKenzie*** auf: Eine Schaltung für ein „Add-On Plug-In Keyboard" für den Speccy. SAM Users erhalten einen Cheat zu „Prince of Persia" und eine Beschreibung der SAM-Version des Spectrum-Klassikers „Booty".



Info 6/97

Der Anfang steht ganz im Zeichen des herannahenden Clubtreffens. Da immer weniger Papermags erscheinen, stellen wir einige der verbliebenen vor (weiss jemand, ob es ***Martyn Sherwoods PD Power*** noch gibt?). Einer vom ZX-Team will mit uns den Willi machen und behauptet doch ernsthaft(!?), der Spectrum sei aus dem ZX81 auf dem Wege der Evolution entstanden (und das im Juni, nicht im April!). Nun ja. Adventure-Freunde können jetzt „The Time Machine" nach einer Lösung von Double-H spielen. Johan Koelman erklärt die Entstehung seines ZX81 Emulators für den Spectrum. Es gibt Pokes, um das Programm „VU-3D" nun auch via Kempston-Joystick zu steuern. Weiterhin werden Probleme erläutert, die unter der Plus D Emulation eines Spectrum Emulators entstehen können. Und ich hatte mir meinen SAM-Soundchip gedröselt.

Info 7/97

Wir sind nun komplett umgezogen. Das hat zur Folge, dass das Info etwas spät erscheint. Nun, der Sommer läßt ebenso auf sich warten - insofern... Probleme gibt es jetzt auch mit den Reparaturen an den Speccies. Schließlich werden die Geräte von den entsprechenden Leuten in der Freizeit repariert, und die ist manchmal knapp. Und auf einmal steht auch das Gerücht im Raum, mit der 100. Ausgabe sei Schluß mit dem SPC. Der Club hat inzwischen wieder 109 Mitglieder. Das Adventure „Temple of Vran" wird gelöst. Das Thema „Fraktale Grafiken" wird nun schon in 3. Folge für Basic-Anfänger erklärt. ***Sintech*** stellt das Spiel „Quadrax" (Ultrasoft) und die „Speccy CD 97" vor! Dank Matthew Westcott gibt es wieder einiges über neue Demos, vorwiegend aus den GUS-Staaten, zu berichten. Beim SAM taucht erstmals ein Emulator auf, aber noch unter UNIX, für den „real" SAM gibt es Cheats zum Spiel Swallower.

Info 8/97



Hoppla - was für ein Titelbild. Und wieso bin ich Eibi-Ämm und Meikrozoff nur 5000 Euro wert? Gottlob wurde ich bei unserem Treffen weder gekillt, gegrillt noch gekidnappt. Denn das hatte inzwischen stattgefunden - mit einem unerwarteten Erfolg, so das man noch heute von einem „Jahrhunderttreffen" spricht. Mit ***LCD (ASC), Thomas Eberle (SUC), Joachim Schulz (ZX-Team), Johan Koning (damals noch SGG) und mir (SPC)*** trafen sich an diesen Tagen 5 Clubleiter. Und ganz erstaunlich erscheint mir heutzutage die Tatsache, das es alle 5 Clubs noch gibt, auch die SGG (wenngleich es sehr still um diese geworden ist). Ich denke gerne an dieses Treffen zurück, da es hier in so friedlichen Koexistenz solch unterschiedliche Rechner wie Jupiter Ace, ZX80, ZX81, Speccies in allen Variationen, SAM und PCs zu sehen gab. Inzwischen erhalten wir auch immer mehr Mitglieder-Mailadressen und wir stellen Frank Meurers „Homepage of the Spectrum Profi Club SPC, Cologne" vor.

Info 9/97



Ah - mal wieder was gewohntes: Die Post schlägt bei den Gebühren drauf, und zwar saftig beim Briefporto. Außerdem können wir ein Gerücht, das schon in der August-Ausgabe stand, bestätigen: Der SUC und ASC haben sich zusammengetan, um gemeinsam und zweimonatlich jetzt ein Heft mit einer Diskette herauszubringen, eine Symbiose, die bis heute erfolgreich funktioniert. Für den Spectrum erscheint eines der schönsten Demos überhaupt: „Peng II - Ritschie Returns" von **Xterminator**, ein Demo mit „Inhalt" (Story!) und dazu grafisch ein Genuß. Mal völlig anders, ein animiertes Demo, eher wie ein Comic. Weitere Themen sind das Plus D, Emulatoren, Drucker. Für die SAM-Seiten muss ich das Internet zu Rate ziehen. Erstaunlicherweise lese ich gerade selber hier nach, dass damals das Thema „PC keyboard interface" schon im Gespräch war, da sollte ich doch noch einmal nachforschen.
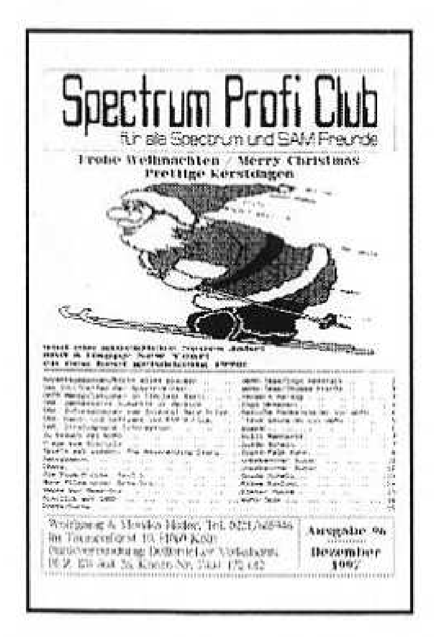


Info 10/97

Die „Schlagzeilen“ des Monats liefern wir diesmal unter dem Titel „Outside SPC“. Dort erfahren wir, das ***AlchNews*** weiterhin, wenn auch nur noch dreimal im Jahr, erscheinen wird. ***Paul Howard*** von ***Impact Software*** kehrt der Spectrum-Szene den Rücken. Wir erfahren die traurige Geschichte, warum es das Spiel „Great Giana Sisters“ nicht auf dem Spectrum gibt. Aus Lithauen erfahren wir vom Verlauf der „Enlight 97“ party (so nennt man dort die Treffen) und bekommen das Angebot, günstig Pentagons zu erwerben. In Bunnik/Holland hatte ebenfalls ein Treffen stattgefunden, wobei der SAM stark vertreten war. Und aus Deutschland vermeldet der SUC das Datum des 6. Internationalen SUC Treffens. Im Heft gibt es auch wieder mal ein Listing zum Eintippen: Kurvendiskussion. Und der SAM? Der feiert überraschende Erfolge als Emulator unter DOS, mehr jedoch als Original auf dem Treffen in Bunnik, wo ich zum erstenmal Edwin Blinks eingebautes Atom-Harddisk zu sehen bekam.



Info 11/97

Ei fa pipsch. Hier hab ich schonmal einen Rückblick geschrieben, wenn auch nur in ganz kurzer Form. Wer das Info noch hat, es lohnt sich, auch dieses noch einmal nachzulesen. Ansonsten gibt es im Heft Hinweise zu DD-Laufwerken, eine Druckroutine, die nur noch 38 Byte gross ist, ein weiterer Teil der Übersetzung der „Technischen Informationen“ zum Z80-Emulator sowie einige Anmerkungen zum ZX81 Emulator auf dem Spectrum. Besprochen werden ULA und Video-RAM und ein „echtes Multitasking“ auf dem Spectrum. Es gibt ein Programm zum Eintippen: Listschutz. Und eine größere PD-Besprechung von Programmen wie Multistore, Syntax und Blockmaker (***Miles Kinloch***), sowie dem Tornado Assembler (***Roelof Koning***). SAM Freunde erhalten Tipps zur RND() Funktion, DO..LOOP Routinen, zum Konvertieren von Spectrum UDGs und eine Routine zum Wechseln zwischen 2 Laufwerken.



Info 12/97

Zum Jahresabschluß verleihen wir der Post noch die „Mütze des Jahres“. Drei Umschläge waren ohne Inhalt ausgeliefert worden, von einem Mitglied verlangte man ungerechtfertigterweise Nachporto. Das in diesem Jahr ein Artikel zweimal hintereinander veröffentlicht wurde, was aber offensichtlich niemandem, noch nicht einmal dem Autoren auffiel, machte mich schon stutzig, inwieweit das Info überhaupt gelesen wird. Immerhin, wir hatten Besuch vonne Küste, was diesem Willi (schon wieder Willi!?) einen Artikel wert war. Ein weiterer schöner Artikel unter dem Titel „Spielt mal wieder“ beschäftigte sich mit „The Neverending Story“ (SAM keyboard????) und Psions „Backgammon“. Miles Kinloch gab Tipps, wie man mit BetaDos mehr als 80 Filenamen auf eine Diskette bekommt. Auf den SAM-Seiten wird die verbesserte Version von Outwrite vorgestellt, sowie Soft- und Hardware des tschechischen KAPSA Clubs.